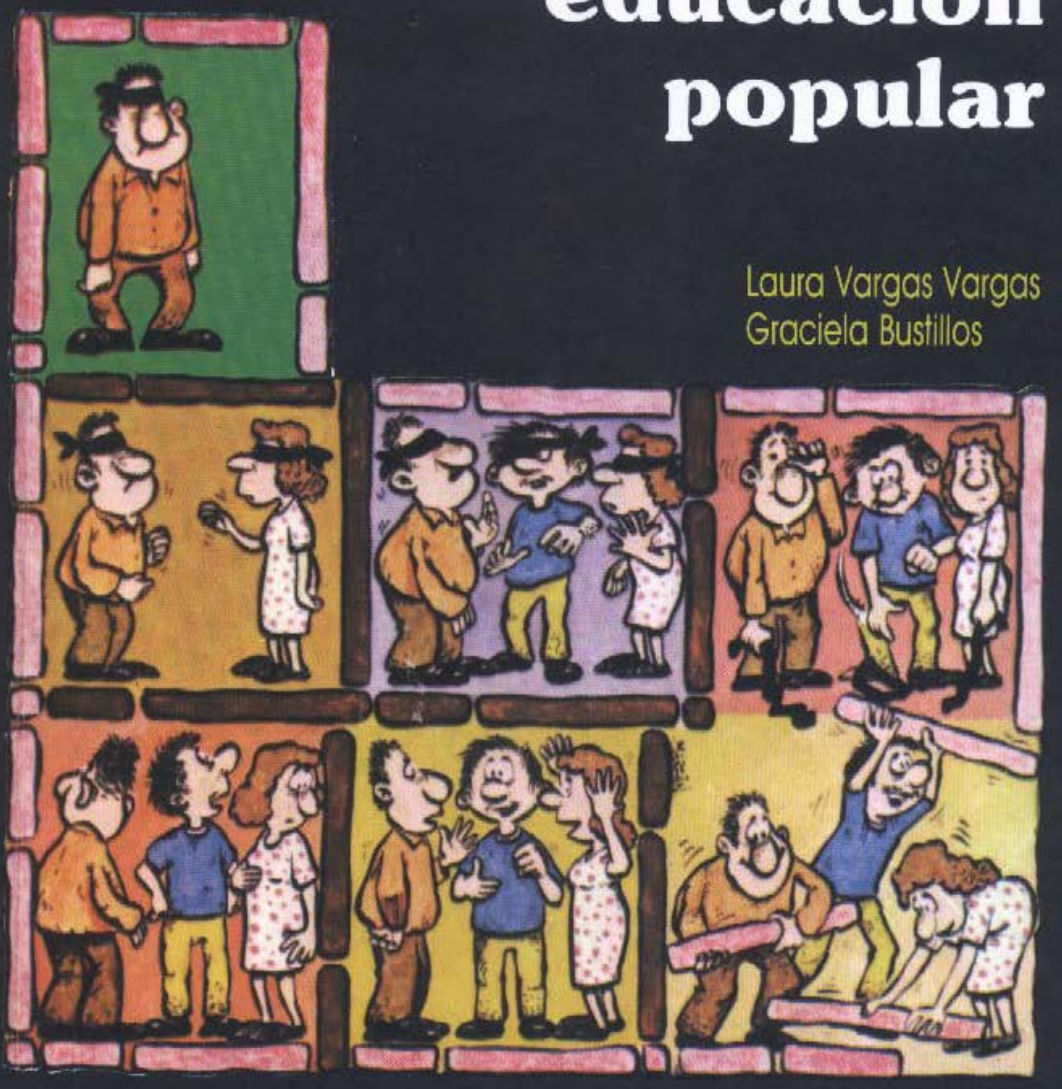
TOMO II

técnicas participativas para la educación popular

Laura Vargas Vargas
Graciela Bustillos



EDITORIAL LUMEN-HVMANITAS

CEDEPO

¿Qué es CEDEPO?

El CEDEPO (Centro Ecuménico de Educación Popular) es una asociación civil sin fines de lucro, que nace en 1984 como respuesta a las necesidades de diversas experiencias en el campo popular.
Es miembro activo del CEAAL (Consejo de Educación de Adultos de América Latina), donde comparte y reflexiona sus actividades de educación popular junto a otros cientos de experiencias latinoamericanas.
También es miembro de CELADEC (Comisión Evangélica Latinoamericana de Educación Cristiana) donde, a la luz de la fe, comparte, analiza y se alimenta de nuevas prácticas educativas.
En estos años ha desarrollado actividades relacionadas con alfabetización de adultos, comunicación popular, formación metodológica, investigación, educación y producción agroecológica, educación para la salud, capacitación y asesorías.

Nuestros objetivos

Impulsamos, en todas nuestras actividades, una concepción integral del trabajo educativo: relacionando los distintos aspectos (culturales, sociales, históricos, etc.) de la realidad, poniendo el eje en la obtención de soluciones que ayuden a la población a mejorar sus condiciones de vida y a elaborar estrategias de autodesarrollo.
Ponemos especial énfasis en los procesos de creación, recreación y operativización de conocimientos. Este objetivo va acompañado de una metodología que pone como sujeto protagonista a los propios participantes de los procesos educativos de una manera participativa y dinámica.
Desde la educación popular, buscamos el desarrollo de una conciencia solidaria y de rescate de nuestra cultura latinoamericana.

Área y programas

Comunicación popular, educación agroecológica, educación para la salud, educación popular y educación cristiana, formación y asesoría metodológica, formación de animadores socioculturales.

Para comunicarse con nosotros:

Dirección Postal:
Casilla de correo 109
(1878) Quilmes, provincia de Buenos Aires

En Ezpeleta, provincia de Buenos Aires
Av. Centenario 5360
(1882) Ezpeleta
Tel./fax: 256-2812

En Florencio Varela
Calle Malal-Hue s/n
La Carolina Rural
Fcio. Varela, provincia de Buenos Aires
Tel./fax: (0229) 92-130

Laura Vargas
Graciela Bustillos

técnicas participativas para la educación popular

Tomo II

6.ª edición

Editorial LUMEN-HVMANITAS
Viamonte 1674
1055 Buenos Aires
☎ 373-1414 (líneas rotativas) Fax (54-1) 375-0453
E-mail: magisterio@commet.com.ar
República Argentina

Derechos Reservados:
IMDEC — Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario
Pino 2237
Col. Del Fresno
44900 - Guadalajara, Jal., México

Texto: **Laura Vargas Vargas**
Graciela Bustillos

Dibujos y diseño gráfico: **Miguel Ramírez / Carlos Reynalds**

Colaboraron: **Sara San Martín / Cahutemoc López**

Prohibida la reproducción total o parcial sin la autorización expresa
de los autores o editores

ISBN: 950-582-257-0 (Tomo II)
ISBN: 950-582-230-9 (Tomo I)

© 1997 by LUMEN-HVMANITAS
Hecho el depósito que previene la ley 11.723
Todos los derechos reservados

LIBRO DE EDICIÓN ARGENTINA
PRINTED IN ARGENTINA

A MODO DE PROLOGO

Cuando comenzaba a agotarse, con inusitada rapidez, la primera edición de "TECNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACION POPULAR", el IMDEC, de Guadalajara, México, publicaba el Tomo II: un nuevo aporte al servicio de quienes trabajan en la misma. Todos los que utilizamos en nuestras actividades cotidianas el primer libro de "TECNICAS..." sabemos cuánto nos ayuda a mejorar y efectivizar las tareas educativas.

Es por ello, que duplicando nuestro esfuerzo editorialista, nos resolvimos a asumir (CEDEPO y HVMANITAS) junto con la reimpresión del Tomo I, la primera publicación argentina del Tomo II de las "TECNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACION POPULAR".

Esta nueva realización del equipo Alforja, en especial de esas dos grandes amigas y compañeras de trabajo en el ámbito de la Educación Popular Latinoamericana, que son Laura Vargas, de Costa Rica, y Graciela Bustillos, de México, es un aporte quizá de mayor profundidad y destinado a tener aun mayor trascendencia que el Tomo I.

Por eso mismo nos ha parecido imprescindible, de común acuerdo con los autores, enfatizar desde la presentación, en lo que verdaderamente queremos ofrecer con ellas, que no es un mero "catálogo" de técnicas, no importa sus "quienes" ni sus "para qué". Por el contrario, las mismas tienen una intencionalidad y un carácter bien preciso: el de servir de instrumental para los cientos de amigos que a lo largo y a lo ancho de nuestra América Latina, desde la educación popular y desde el trabajo social, estrechan filas junto a los más pobres y oprimidos, en el fortalecimiento de su conciencia de clase y de sus organizaciones populares. Es la suya una perspectiva claramente humanizante y liberadora: la búsqueda de una nueva sociedad concebida no desde el capital, sino desde el esfuerzo y el logro compartido y solidario, en un continente definitivamente integrado.

Este marco conceptual es el que no admite que las "TECNICAS..." puedan ser manejadas en variantes que solo buscan simular el cambio, para retrasarlo, o inventarlo desde la falacia de reformas superficiales. Ellas constituyen tecnología educativa apropiada a los intereses sociales y políticos de las grandes mayorías latinoamericanas, principalmente a los de los trabajadores. De allí que escamotearlas de este contexto, en el que además fueron generadas, les hace perder su verdadera esencia, manifiesta en su dinámica de participación.

Este es el componente radicalmente democratizador, que nos permite trabajarlas como herramientas para ayudar a producir y reproducir conocimiento, desde y con el pueblo. Conocimiento que al decir de un poeta argentino, "crece hacia lo nuevo desde la tradición" El que sin rechazar lo válido de un saber universal, hace particularmente válida nuestra propia cultura popular, nuestra cotidianeidad y nuestros intereses nacionales, populares y democráticos. Esos en los que se nutre la organización de los hombres y mujeres de Latinoamérica, en su lenta pero progresiva marcha hacia la concreción definitiva de su postergado proyecto, de su soñada Utopía.

Por ello denunciamos cualquier intento espúreo de manipulación de las técnicas, o "snobista", que también suele darse: "porque está de moda", aunque no se comprenda su

intencionalidad ya manifiesta, de herramienta para el cambio social y la consolidación de la organización popular. Y si ello no quedó lo suficientemente advertido en la primera publicación de las "TECNICAS..." queremos destacarlo vigorosamente en la presentación de esta segunda, aun cayendo en lo reiterativo: son técnicas para el movimiento popular latinoamericano, para su autoeducación, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través del cual los pueblos encuentran, aprendiendo de sus errores y adquiriendo nuevas vivencias, los caminos de su liberación.

Que éste es el mayor objetivo de la Educación Popular para la que fueron creadas. Una educación que al trabajar con ellas creativamente, en los sectores comunitarios, no lo hace meramente en términos de "no formal". Es decir, no reduciéndose a romper los moldes tradicionales de la escuela para transmitir con los mismos enfoques y desde una misma actitud, una serie de conocimientos elaborados y transmitidos por expertos ajenos al medio que los recibe.

La Educación Popular no se reduce a la manera en como se transmiten los conocimientos, es decir a los aspectos pedagógicos y didácticos de la educación. No es, solamente, la utilización de métodos activos y/o técnicas creativas. No es, meramente incorporar los aspectos lúdicos y creativos a la formación y "adaptación del hombre al medio". La Educación Popular incorpora algunos de los elementos anteriormente señalados, pero su definición está dada por su concepción dialéctica, de clase, estrechamente ligada a la construcción de un conocimiento liberador y a la acción política y social de las organizaciones populares.

La Educación Popular no puede ser "domesticación dinámica y agradable". Es educación para la liberación. No puede reducirse a un simple aspecto de contenido y forma, sino que implica, necesariamente, adoptar una metodología que le de coherencia a ambos aspectos, pero siempre dentro de la definición señalada que la ubica ligada al quehacer del pueblo organizándose y a los intereses del cambio y la construcción de una nueva sociedad.

Las dinámicas, las técnicas participativas, sin este enmarque metodológico y político, pueden volverse, en manos de "dinamiqueros" varios, actividades "pasatistas" que fortalecen el "psicologismo" en los grupos e impiden la generación de conocimiento en nombre de la "espontaneidad" y la "virginidad" de las bases.

El meollo de la Educación Popular radica en su conceptualización teórica y en los aspectos metodológicos. Las técnicas participativas hacen a la coherencia entre un marco teórico científico y liberador, y los métodos, técnicas y procedimientos que se emplean en la concretización de las actividades educativas en el proceso de construcción del poder popular.

Las técnicas participativas son herramientas de un gran valor para la Educación Popular.

Una pedagogía que no se base en una participación activa y permanente del educando no puede caber dentro de una concepción como la que hemos venido exponiendo.

Sólo a través de una pedagogía basada en el proceso de participación individual, que se enriquece al convertirse en grupal —por cuanto alimenta y es retroalimentada en una constante interacción— podrá lograrse la premisa básica de la teoría dialéctica del conocimiento: "partir de la práctica".

Pero ¿cómo lograr dicha participación? ¿Cómo lograr partir de lo que cada uno sabe y conoce? ¿Cómo avanzar desde ese "partir de la práctica", hacia un proceso de teorización que sea realmente un "pensar la práctica para transformarla"?

Es aquí donde las "Técnicas participativas..." juegan un rol capital. Allí aparece su condición de verdaderos "instrumentos didácticos". Su carácter instrumental hace que ninguna técnica sea en sí misma, formativa, ni tenga un carácter pedagógico. Para que una téc-

nica sirva como herramienta educativa debe ser utilizada en función de un tema específico, con un objetivo concreto e implementada de acuerdo con los participantes con los que se está trabajando.

Las técnicas deben ser asumidas con creatividad y de forma flexible. Basándonos, siempre, en la conceptualización básica de que más que educación popular hay autoeducación popular. Proceso de creación y recreación de conocimientos desde y con los sectores populares y no solo por y para los sectores populares.

Por último queremos recomendar una detenida lectura de la ADVERTENCIA con que los autores encabezan esta obra. De manera de poder optar, concientemente, por el uso de estas herramientas dentro de un proceso de organización y liberación popular, desechando el fácil camino de la seudo-participación y la domesticación dinámica.

¡Y se va la cuarta!

Estamos muy contentos de estar nuevamente con ustedes con esta cuarta edición del tomo II de las *Técnicas participativas*, gracias al esfuerzo de Lumen-Hvmanitas y de los educadores que las consideran un material importante en sus prácticas.

El éxito de estos libros, que son herramientas para educadores comprometidos con la transformación de la realidad, nos muestra que somos muchos los que andamos por estos caminos. De lo contrario, no podríamos contar por miles y miles los ejemplares vendidos en Argentina y en toda América latina y España. Las técnicas son herramientas concretas, para prácticas concretas, utilizadas por hombres y mujeres que se comprometen a transformar esta realidad con hechos, desde los procesos educativos.

Esos miles de libros de *Técnicas* I y II que andan dando vuelta por el mundo demuestran esta búsqueda: sueños que no han muerto a pesar de las crisis y dificultades que vivimos cotidianamente. Estas técnicas son buscadas por hombres y mujeres creativos y desafiantes que no se quedan con los brazos cruzados a pesar de las tormentas, y que buscan métodos y formas para que la educación sea como quería nuestro siempre recordado Paulo Freire: una práctica para la libertad, nunca una práctica de domesticación.

Por eso esperamos seguir creciendo, creando, buscando, sembrando y cosechando nuevos frutos desde tantos lugares de nuestro continente. Seguir existiendo nos reafirma nuestro compromiso como educadores con los sectores más pobres, que buscan la transformación de la realidad y un futuro de dignidad y respeto.

Raúl Aramendy
Director
CEDEPO

¡¡¡ ADVERTENCIA !!!

A QUIENES QUIERAN USAR ESTAS TECNICAS:

— El sólo hecho de utilizar las TECNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACION POPULAR, definitivamente no significa ni garantiza, que se esté haciendo realmente Educación Popular.

— Las Técnicas se usan: para que la gente participe; o para animar, desinhibir o integrar a los participantes; o para hacer más sencillos o comprensibles los temas o contenidos que se quieren tratar, etc. etc.

— Estas técnicas, también sirven para todo ésto (según su contenido y forma) pero sobretodo deben usarse como HERRAMIENTAS DENTRO DE UN PROCESO QUE AYUDE A FORTALECER LA ORGANIZACION Y CONCIENTIZACION POPULAR. Muchos grupos e Instituciones, al no tener claro ésto último, usan las técnicas sin contribuir a este objetivo; y lo más grave es que existen algunos que precisamente las utilizan para ir en contra de este objetivo disfrazándose en una seudoparticipación.

¿Tú, con qué intención y cómo pretendes utilizar las técnicas?

¡¡¡ ADVERTENCIA !!!

¡¡ CUIDADO !!

Las técnicas no son herramientas aisladas, aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo:

Pues podemos caer en:

— un uso simplista de las técnicas o en un "dinamiquerismo".

— generar conflictos y tensiones en el grupo.

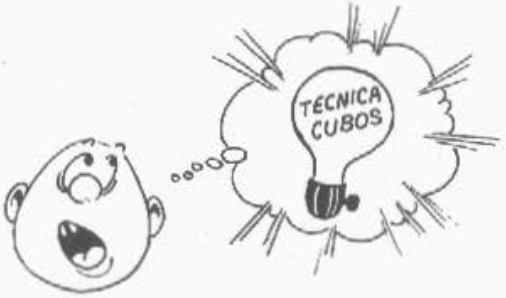
— no lograr los objetivos esperados.

— crear diversionismo.

— no fortalecer la organización popular.

— etc., etc.

LAS TECNICAS PARTICIPATIVAS PARA LA EDUCACION POPULAR:

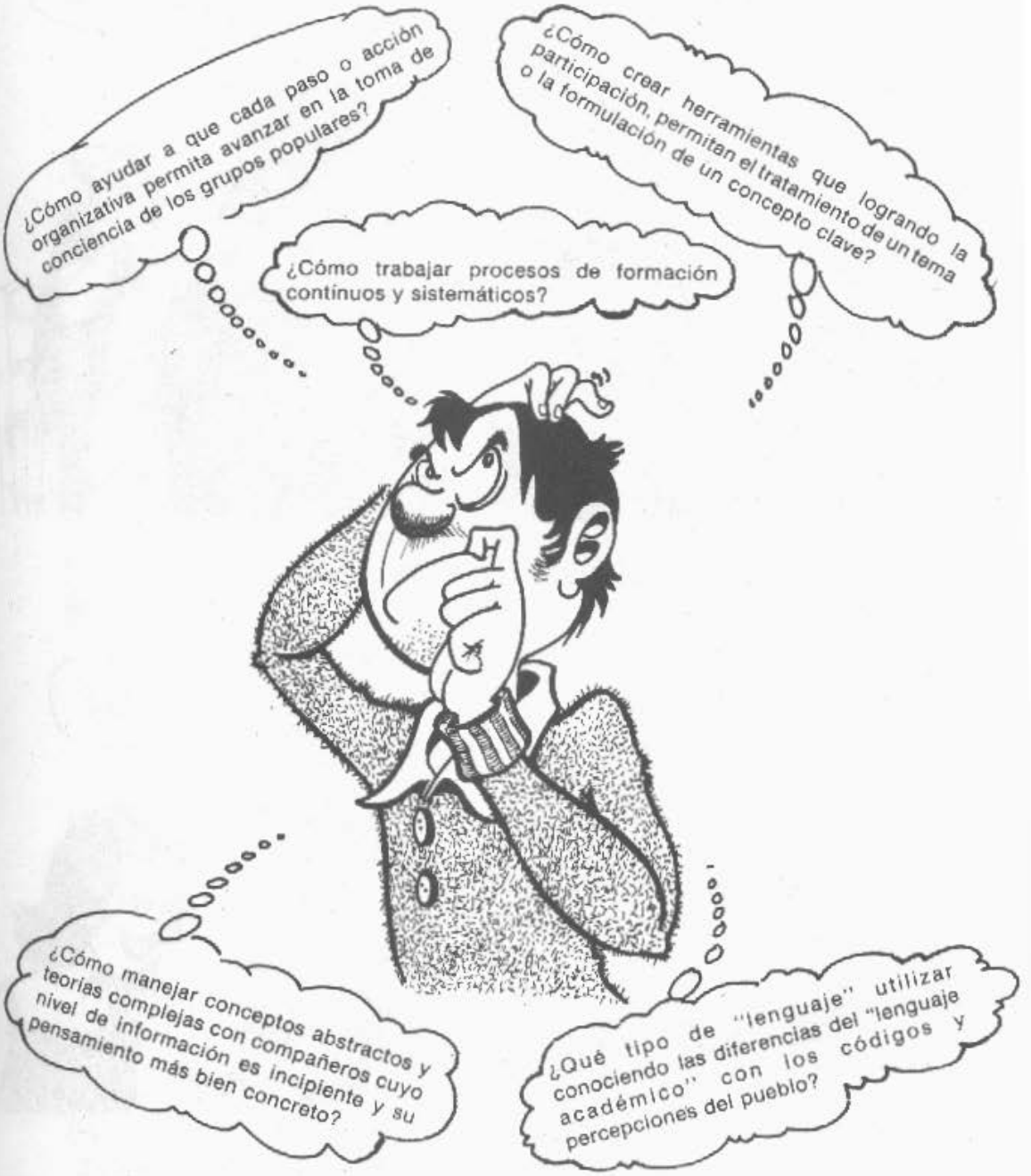


NO han surgido de la cabeza de un experto.

NI son copia de manuales de Psicología o Relaciones Humanas.

ESTAS TECNICAS HAN SURGIDO:

Dentro de una práctica social como una *respuesta pedagógica a los retos que un proceso organizativo popular* ha ido planteando en el sentido de:



Así... las Técnicas Participativas para la Educación Popular, surgen como herramientas educativas **"abiertas", provocadoras de participación** para la reflexión y el análisis, sin cerrar dogmáticamente un tema para siempre:

Recogen lo **objetivo** y **subjetivo** de la práctica o realidad en la que se mueve un grupo u organización, permitiendo la reflexión educativa de la misma.

Toman en cuenta la **realidad cultural** e **histórica** de los grupos con que se trabaja, sus códigos de comunicación sus tradiciones, sus valores, sus luchas desarrolladas, su lenguaje, etc.

Una sola técnica, por lo general, no es suficiente para trabajar un tema, por lo que debe estar acompañada de otras técnicas u otros recursos didácticos que permitan un proceso de profundización ordenado y sistemático.

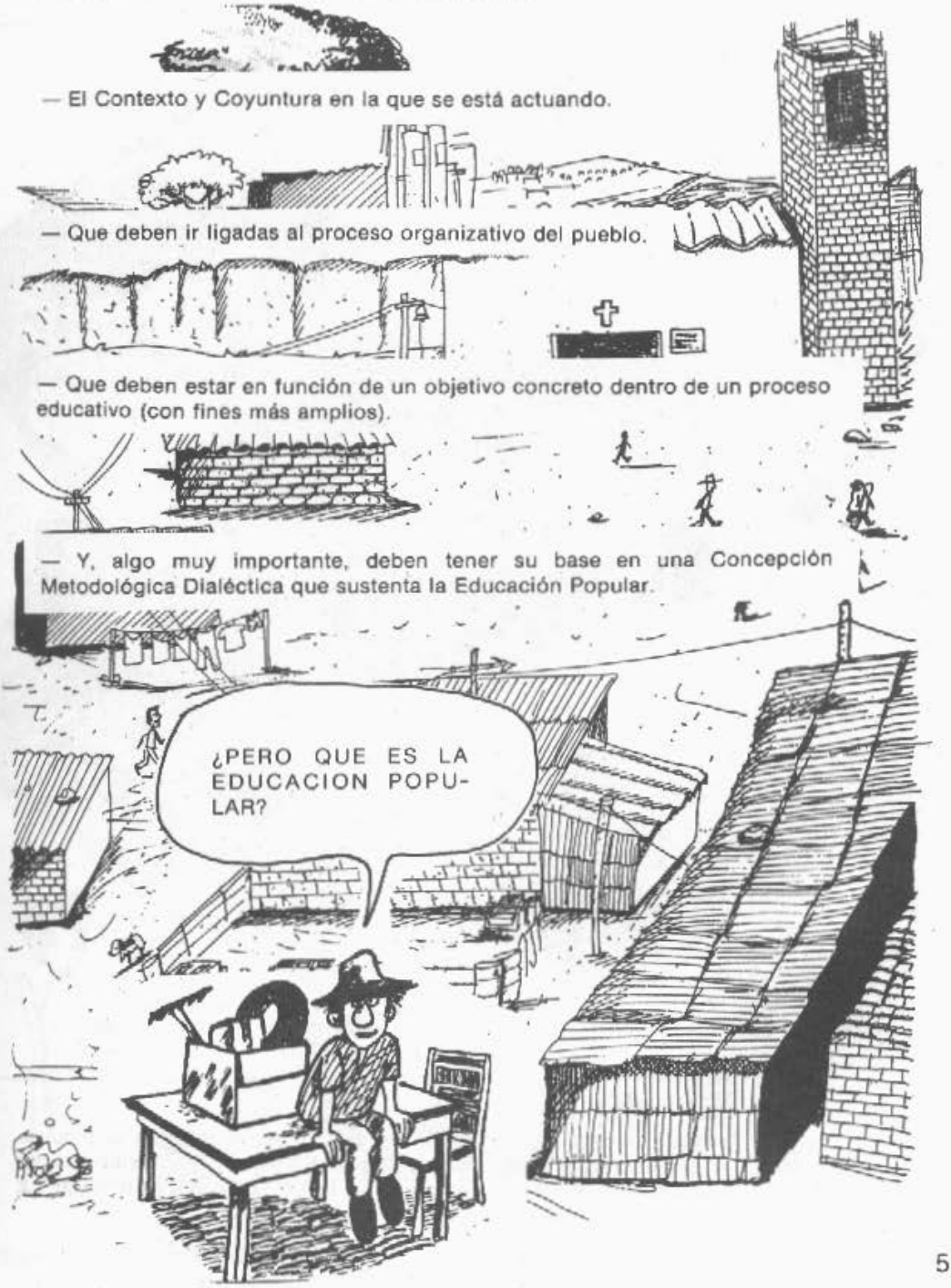
Por eso, al utilizarlas debemos tomar en cuenta:

— El Contexto y Coyuntura en la que se está actuando.

— Que deben ir ligadas al proceso organizativo del pueblo.

— Que deben estar en función de un objetivo concreto dentro de un proceso educativo (con fines más amplios).

— Y, algo muy importante, deben tener su base en una Concepción Metodológica Dialéctica que sustenta la Educación Popular.

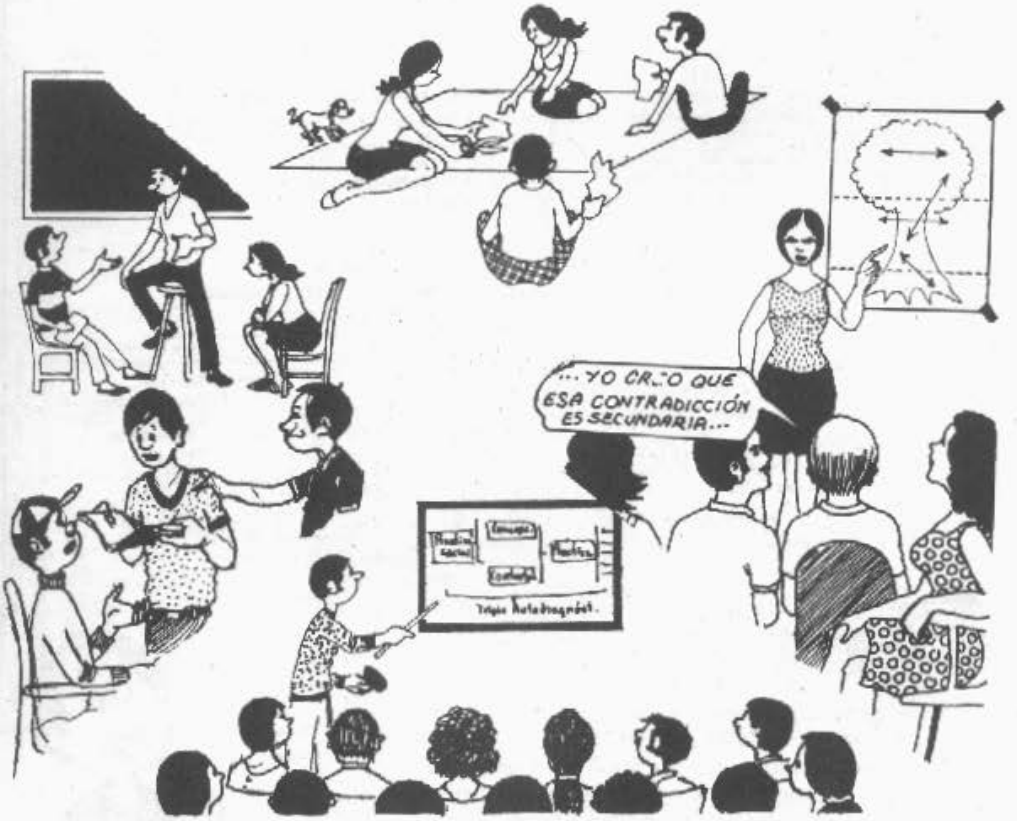


A la Educación Popular la entendemos como un proceso de formación y capacitación desde la perspectiva del compromiso con el pueblo (obreros, campesinos, colonos, estudiantes, mujeres, etc.) para que éste, a través de su acción organizada, logre romper los esquemas de dominación con el objetivo de construir una Sociedad Nueva de acuerdo a sus intereses.

Este proceso contínuo implica momentos de reflexión y estudio sobre la práctica sistematizada, con elementos de interpretación e información que permiten llevar dicha práctica consciente a nuevos niveles de comprensión. Es **LA TEORIA A PARTIR DE LA PRACTICA** y no la Teoria "sobre la Práctica".

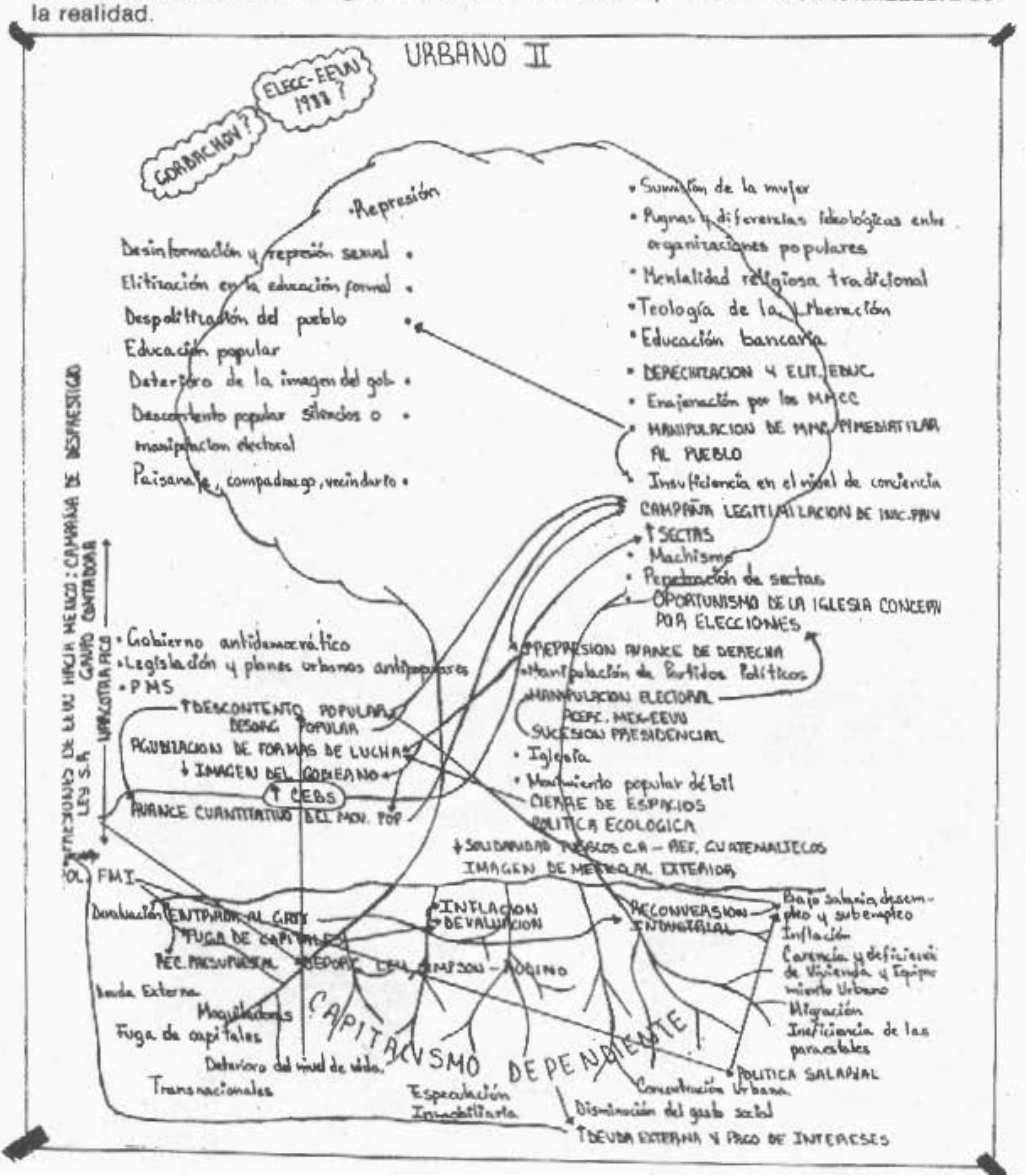
Hablar de un proceso educativo popular es hablar de una forma especial de adquirir conocimientos, de una METODOLOGIA, es decir, de una coherencia lógica entre objetivos, contenidos en que se plasman los objetivos, los Métodos y las **Técnicas** con que se pretende lograr la apropiación de los contenidos con el fin de generar **ACCIONES TRANSFORMADORAS** que hagan realidad los objetivos planteados. Esta coherencia entre contenido y forma sólo es posible lograrla a través de una Metodología **DIALECTICA.**

Esto significa que la Metodología de la Educación Popular nos permite tener como punto de partida lo que el grupo hace, sabe, vive y siente; es decir, su contexto o realidad objetiva; su práctica social o accionar consciente e intencionado; y la concepción que tiene de su realidad y su práctica social *



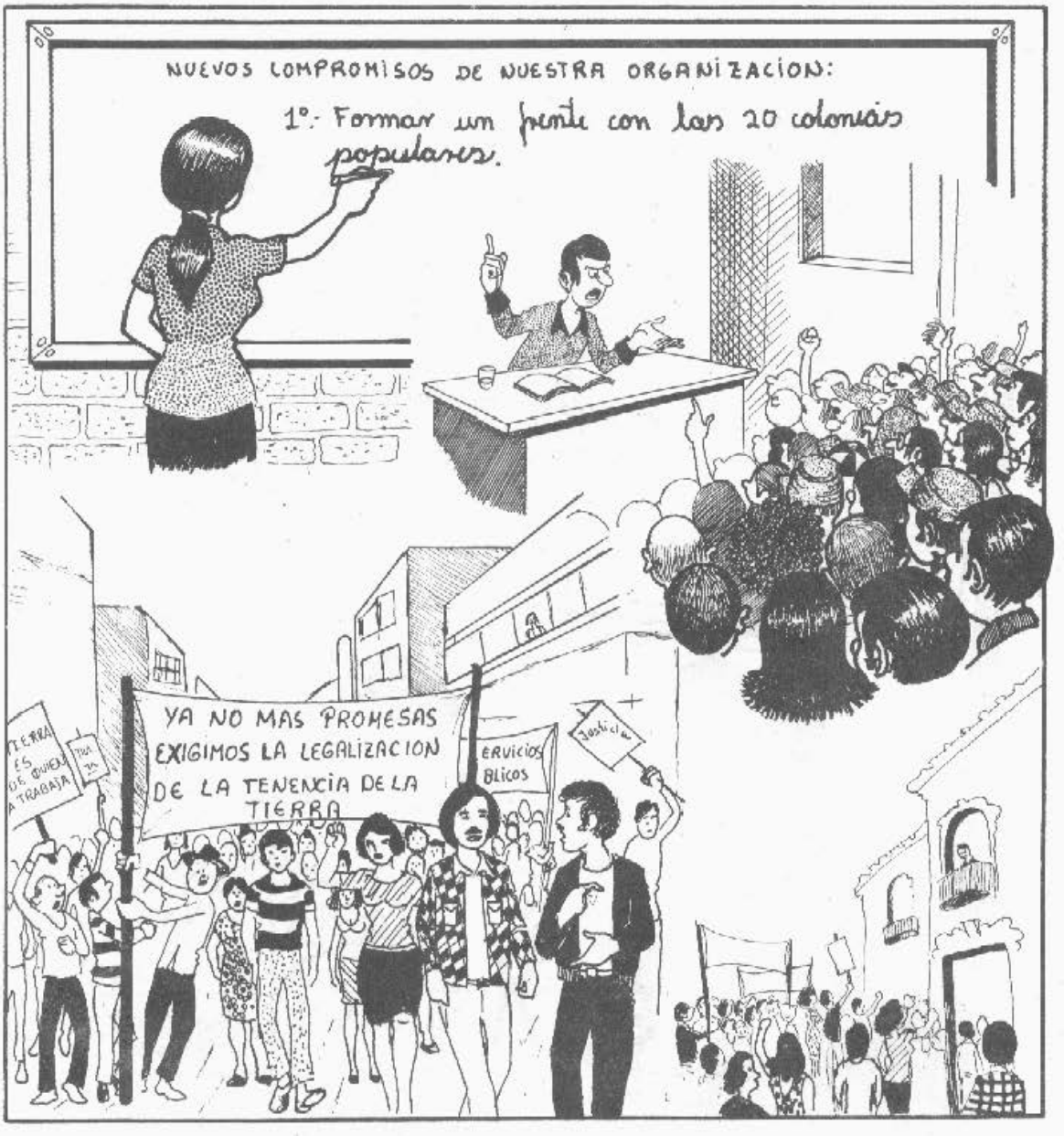
* TRIPLE AUTODIAGNOSTICO

Este punto de partida es el inicio de un proceso de **TEORIZACION** que se puede definir como la reflexión sistemática, ordenada y progresiva que permite ir pasando de la apariencia exterior de los hechos, a sus causas reales, lo cual nos ayuda a ubicar lo cotidiano, lo inmediato, lo individual y parcial dentro de lo social, lo colectivo, lo histórico y lo estructural, llegando paulatinamente a adquirir una **visión totalizadora** de la realidad.



Este proceso permite entender cada hecho particular en su articulación con la totalidad social en un momento histórico concreto, a la vez que se propicia la adquisición de una visión crítica y creadora de la Práctica Social.

El proceso dialéctico se completa con el *Regreso a la Práctica* para transformarla y mejorarla poniendo en juego los elementos adquiridos que suponen una mayor compresión de la Realidad y de la Práctica del grupo.



Pero el regreso a la práctica no es un hecho final del proceso educativo, sino por el contrario es el **nuevo punto de partida.**

RECOMENDACIONES PARA LA UTILIZACION DE UNA TECNICA:

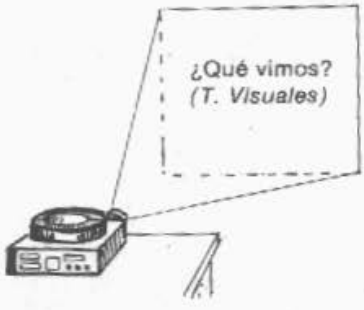
Cuando aplicamos cualquier técnica podemos tener como guía los siguientes pasos que nos pueden ayudar a desarrollar ordenadamente el proceso de discusión y reflexión:

1. Motivación inicial para centrar el tema: que los participantes se ubiquen en el tema que se va a tratar, (en el caso de las dinámicas vivenciales, esta ubicación se debe realizar de forma general para que la dinámica no pierda su fuerza ni espontaneidad).

2. Una vez realizada la dinámica y de acuerdo al tipo de técnica que utilizamos, empezamos por preguntar:

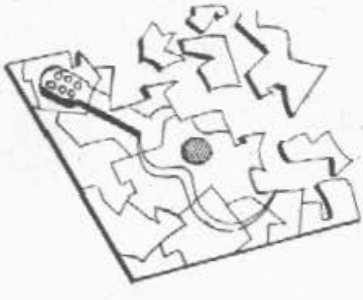
¿Qué escuchamos?
(Técnicas Auditivas).

¿Qué vimos?
(T. Visuales)



¿Qué sentimos?
¿Qué pasó?
(T. Vivenciales)

¿Qué leímos o presentamos?
(T. Escritas o Gráficas).



Este paso nos permite un primer ordenamiento colectivo, reconstruyendo o recordando los principales elementos.

3. Una vez realizada la etapa anterior, pasamos a analizar más a fondo los elementos presentes en la técnica: su sentido, lo que nos hace pensar:

   ¿Qué pensamos sobre los elementos vistos, dichos o vividos?

4. Luego relacionamos todos esos elementos con la realidad misma.

   ¿qué relación tiene ésto con la realidad?
   ¿Cómo se da en nuestro barrio, ciudad,. etc.?

   En este momento, la técnica que sirvió para motivar, se deja de lado para entrar de lleno a analizar los aspectos de la realidad que interesan.

5. Llegar a una conclusión o síntesis de lo discutido:

   ¿Qué conclusión podemos sacar?

   ¿Cómo resumimos lo discutido? ¿Qué aprendimos?

Estas sugerencias sobre el uso de las técnicas, debemos asumirlas con creatividad y de forma flexible. Estos dos elementos importantes nos van a permitir llevar a cabo un proceso educativo que sea participativo, democrático, profundo y sistemático.

Por último, consideramos indispensable que para que profundices todo ésto de lo que hemos hablado, te apoyes en algunas lecturas que aquí te sugerimos: (aparte de que leas las contraportadas de éstas técnicas):

- IMDEC. "Ahí la llevamos", 1987.
- Jara, Oscar. "Los Desafíos de la Educación Popular" TAREA. 1985.
- Kaplún, María. "El Comunicador Popular". CIESPAL - CESAP, RN, 1985.
- Luis, Raúl. "El Arco y la Flecha". CEASPA, 1988
- Luis, Raúl "La Sal de los Zombis". TAREA. 1986.
- Nuñez, Carlos. "Educar para Transformar, Transformar para Educar". IMDEC, 1985.
- Peresson, M. y otros. "Educación Popular y Alfabetización en América Latina". Dimensión Educativa, Colombia 1983
- Prieto, Daniel. "La Punta del Lenguaje". UAM - Xochimilco, México 1986
- Puigros, Adriana. "Discusiones y Tendencias en la Educación Popular Latinoamericana" Univ. Aut. Sinaloa, 1983.
- Puigros, Adriana. "La Educación Popular en América Latina". Ed. Nueva Imágen, México, 1984.

y muchos otros aportes que seguramente tú conoces...

Y además: mucha práctica y creatividad en tu Trabajo de Educación y de Organización Popular.

5. dinámicas de organización y planificación

EL CAMINO LOGICO

IMDEC

I.- OBJETIVO:

Apropiarse de una sencilla herramienta pedagógica que facilite y de coherencia al diseño de diversas actividades educativas y organizativas.

II.- CONTENIDO:

Se trata de reconocer la necesidad y la importancia de la coherencia que debe existir entre los elementos presentes en el desarrollo de cualquier actividad; tema o aspecto, objetivos, técnicas o instrumento, y formas o procedimientos.

III.- PREPARACION:

Se elaboran cuatro conjuntos de tarjetas, cada una de ellas con el siguiente diseño:

Descripción de una tarea (QUE)	El objetivo que persigue la tarea. (PARA QUE)	Materiales (CON QUE) realizar la tarea	Forma en (COMO) llevarla a cabo

EJEMPLO:

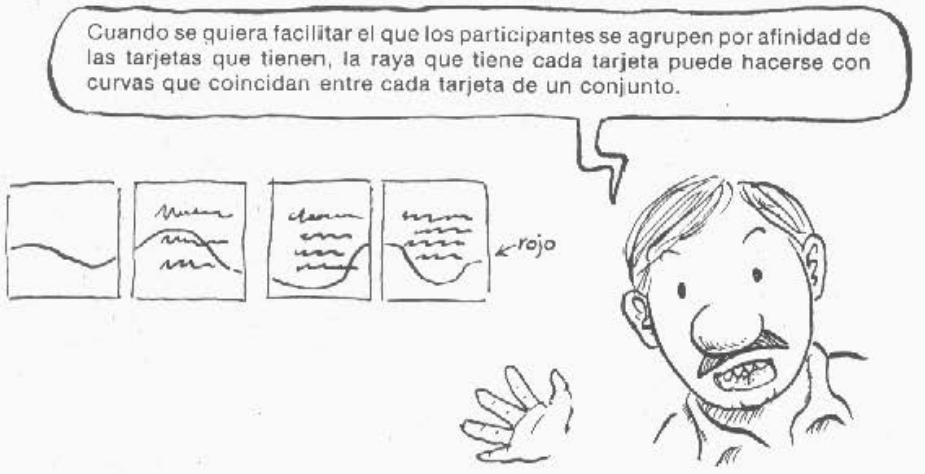
(QUE)	(PARA QUE)	(CON QUE)	(COMO)
"cantar una canción"	para animarnos	* Guitarra * Voces	* Seleccionando la canción. * Afinando * Mirando al público.

Es decir que en total habrán 16 tarjetas (4 por cada conjunto) De cada conjunto debe sustraerse una tarjeta, colocando en su lugar una en blanco, teniendo cuidado en suprimir diferente tipo de tarjeta en cada conjunto:

* A una le faltará el "qué", a otra el "cómo", etc... quedando así:

	Para describir los problemas de la comunidad.	* Cartulina * Marcadores * Recortes de revistas	Seleccionando los problemas, buscando figuras que los representen, pegándolas y dibujando, etc.
Dar una clase de corte		Con tijeras, tela, hilo, agujas, etc.	Reuniendo a las mujeres en grupos de 10, con una instructora
Arreglar el salón de reuniones	para proyectar un audiovisual		Obscureciendo el salón, acomodando las sillas, montando las transparencias, etc.
Acondicionar la cancha de volibol	para jugar un partido	Postes, malla, escoba, pintura, etc.	

A cada conjunto de tarjetas hay que pintarle una raya de algún color diferentes al color de la raya de los otros conjuntos.

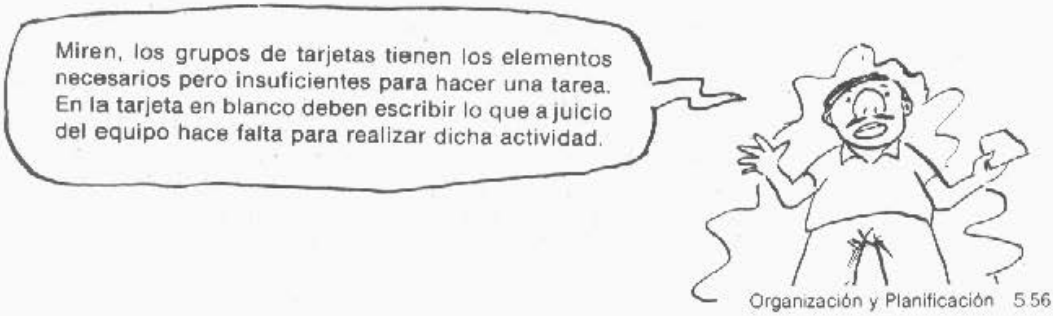


NOTA: Las tareas a realizarse pueden variar según se considere necesario.

IV.- DESARROLLO:

Todas las tarjetas se reparten indistintamente o por sorteo entre los participantes, dando la indicación de que se conformen los grupos de trabajo por alguna característica en común que encuentren en sus tarjetas.

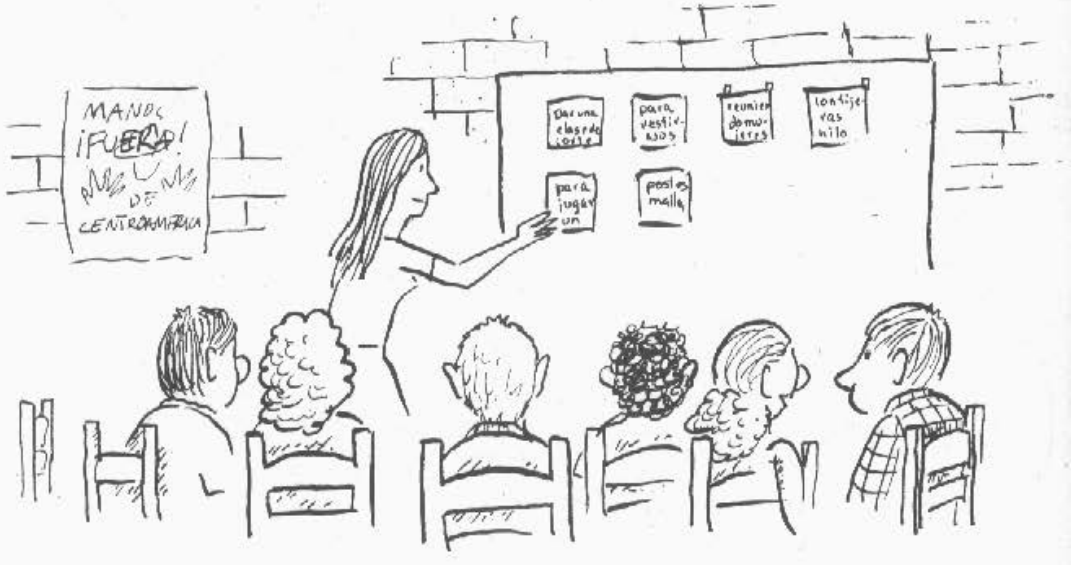
Formados los grupos...



Debe advertirse que no se trata de un llenado gramatical de la tarjeta, como si fuera una idea incompleta, sino del complemento de un elemento necesario para el desarrollo de la tarea.

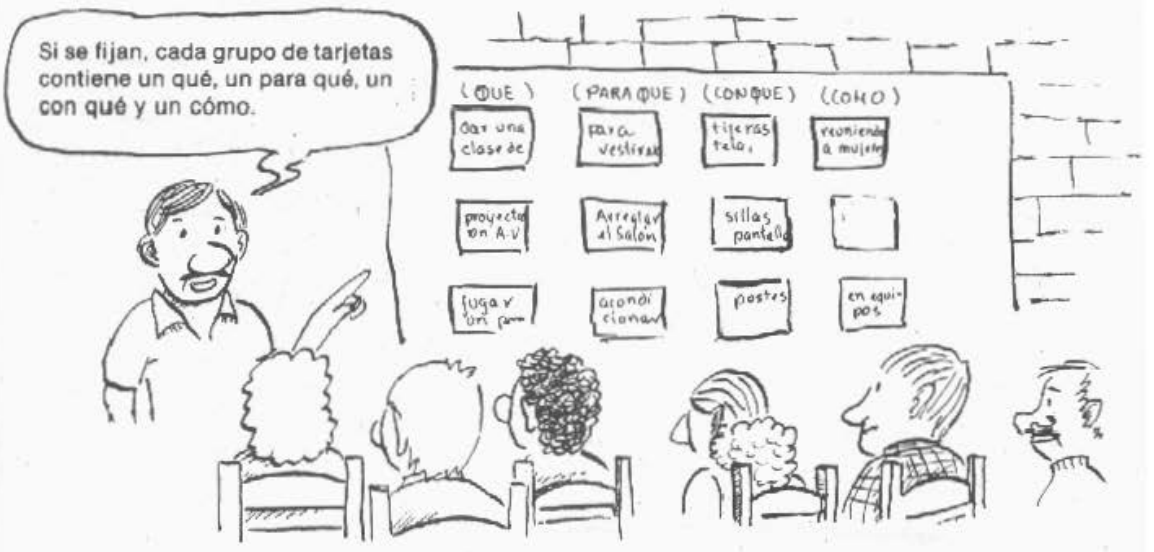
Una vez escrita la tarjeta, el equipo debe encontrar o proponer un orden determinado para el conjunto de tarjetas, que obedezca a cierta lógica acordada por ellos.

Una vez acabado el trabajo de los grupos, en Plenario, cada uno coloca en la pared sus 4 tarjetas, explicando las razones que los condujeron a ese determinado arreglo. Se trata de compartir las razones y la lógica utilizada por cada equipo para el acomodo de sus tarjetas.



V.- REFLEXION:

La reflexión parte de reconocer que el orden dado a las tarjetas por parte de cada equipo es diferente, pero que sin embargo, cada arreglo obedece a cierta lógica.



Colectivamente se trata de descubrir la relación que existe entre las tarjetas, ubicándolas bajo las columnas; qué, para qué, con qué y cómo.

La reflexión puede girar en torno a estos 4 elementos imprescindibles en el diseño de una actividad, y el arreglo lógico entre ellos para lograr mayor eficacia y eficiencia en la realización de una tarea.

La lógica recomienda primero establecer el :

y luego :

En relación a los objetivos es conveniente no "dispararse" en su formulación, a veces los objetivos le "quedan grandes" a las acciones que realizamos, por lo que necesitamos aprender a ser precisos en su formulación de tal manera que sean evaluables.

Puede reflexionarse también que en el diseño de cualquier actividad, los 4 elementos se van pensando simultáneamente, no es algo mecánico, muchas veces, por ejemplo, los objetivos están implícitos, y el pensar en la técnica y el procedimiento puede ayudar a clarificarlos.

También hay que destacar que aparte de estos 4 elementos básicos, para planificar se necesita tomar en cuenta CON QUIENES, EN QUE MOMENTO, DONDE, etc.

los cubos

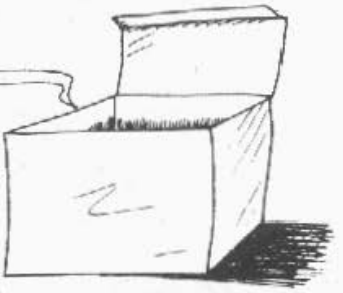
IMDEC

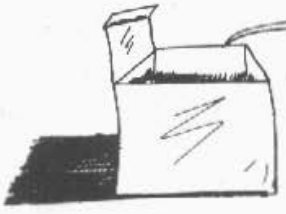
I.- OBJETIVO:

Analizar las diferentes actitudes, estilos y métodos de trabajo organizativo; así como las formas y estructuras organizativas en que participamos.

II.- CONTENIDO:

A partir de vivir un proceso de relaciones personales que implica un trabajo colectivo, se logra el reconocimiento de métodos de trabajo y estructuras organizativas, que al ser reflexionados participativamente permite su cuestionamiento. La primera parte está orientada a los métodos y estilos de trabajo y la segunda, a las estructuras organizativas.



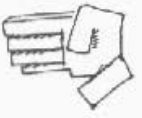


III.- ELEMENTOS:

10, 15 o 20 participantes.

IV.- MATERIAL:

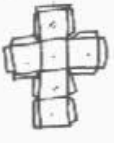
1 bolsa con cinco cartoncillos



1 bolsa con unas tijeras

1 bolsa con una regla y un lápiz

1 bolsa con resistol o pegamento.



1 bolsa con un modelo para hacer un cubo de 10 cm. x 10 cm. de un color diferente al resto de los cartoncillos.

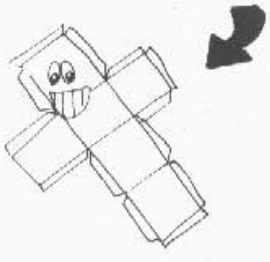
V.- DESARROLLO PRIMERA PARTE:

Se hace un círculo con todos los participantes y se reparten las bolsas al azar dando la orden de no ver el contenido de ellas hasta que se señale.

Cada quién tiene una bolsa pero ésta solo contiene una parte del material necesario para construirlo, por lo tanto deberán buscar entre los demás participantes los 4 elementos necesarios que le falten.

ADVERTENCIAS:

Hay un modelo para hacer el cubo y este solo servirá como tal, por lo tanto no se debe armar.



Aclarando lo anterior se da la orden de que el juego comience:

Al inicio los participantes de manera desordenada empezarán a buscar a quienes tengan los materiales necesarios para construir su cubo, enseñándose unos a otros el contenido de sus respectivas bolsas, poco a poco irán formándose los grupos de 5 personas y empezarán a armar sus cubos.

Durante todo este proceso el coordinador y los observadores deberán estar atentos a las situaciones que se generan en la formación de los grupos y a la manera como estos trabajan.

Una vez que todos han terminado de armar sus cubos se pasa a la reflexión de esta etapa.

VI.- REFLEXION SOBRE LA PRIMERA PARTE:

Se inicia reconstruyendo colectivamente en base a las observaciones y la vivencia de los mismos participantes, el cómo se dió el proceso de buscarse, relacionarse y trabajar conjuntamente en la construcción de su cubo, analizando las distintas actitudes que se dieron, es decir, si hubo solidaridad, individualismo, liderazgo, organización o desorganización, etc.

En seguida se confronta lo observado durante la dinámica y las actitudes, estilos o métodos utilizados en las organizaciones populares.

¿Cómo se dan las relaciones humanas entre los compañeros

¿Por qué se dan así?

¿Cómo se distribuyen las tareas?

¿Qué grado de participación se tiene en la toma de decisiones?

¿Se toman en cuenta las propuestas de las bases?

¿De qué manera se da la conducción?

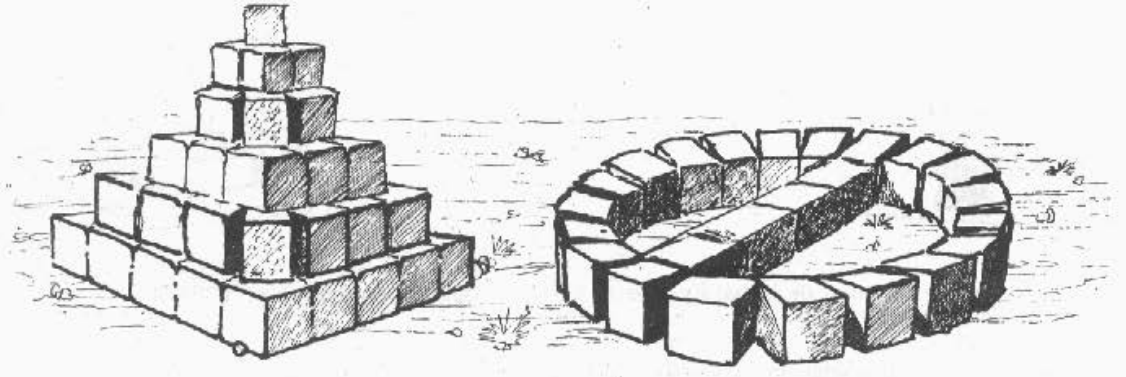
¿Hay compañeros autoritarios? ¿Y muy pasivos o con poca iniciativa?

VII.- DESARROLLO SEGUNDA PARTE:

Una vez terminada la primera parte, habrá una cantidad de cubos suficientes para dividir el colectivo en dos grupos de trabajo.

VIII.- REFLEXION:

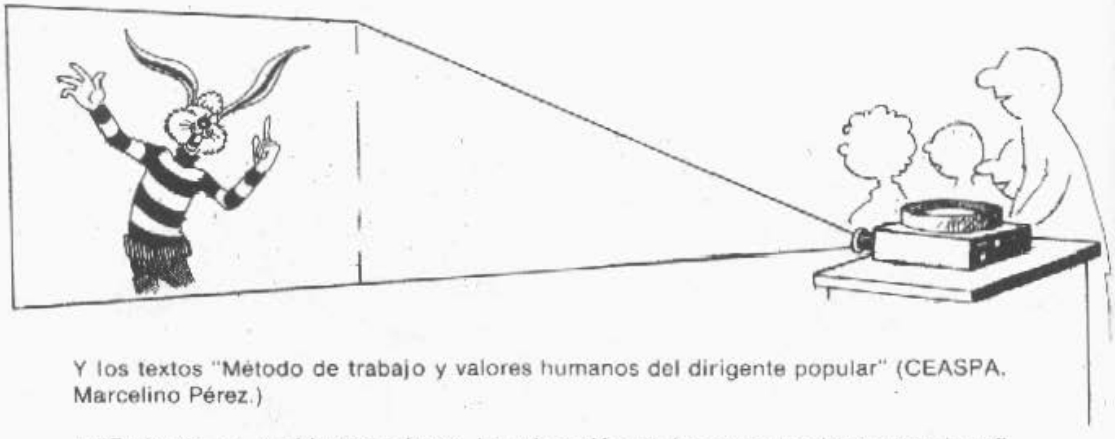
En plenario, se comparan las estructuras organizativas reales con las ideales, de tal manera que los participantes van detectando coherencias e incoherencias en su estructura organizativa actual.



Mediante la discusión, se van analizando los factores que influyen en la situación real; planteando y proponiendo criterios y cambios para ir logrando una estructura organizativa más coherente y eficaz.

IX SUGERENCIAS:

Combinar con el Audiovisual "EL CONEJO BERROCAL"



Y los textos "Método de trabajo y valores humanos del dirigente popular" (CEASPA, Marcelino Pérez.)

y "Forjando un pueblo consciente. La educación en las organizaciones populares" (Alforja, 1987)

LA COMUNIDAD IDEAL

I. OBJETIVOS:

Reflexionar sobre la necesidad de una Investigación Participativa previa y una adecuada interacción con la comunidad, para llegar a la planificación educativa u organizativa de la misma.

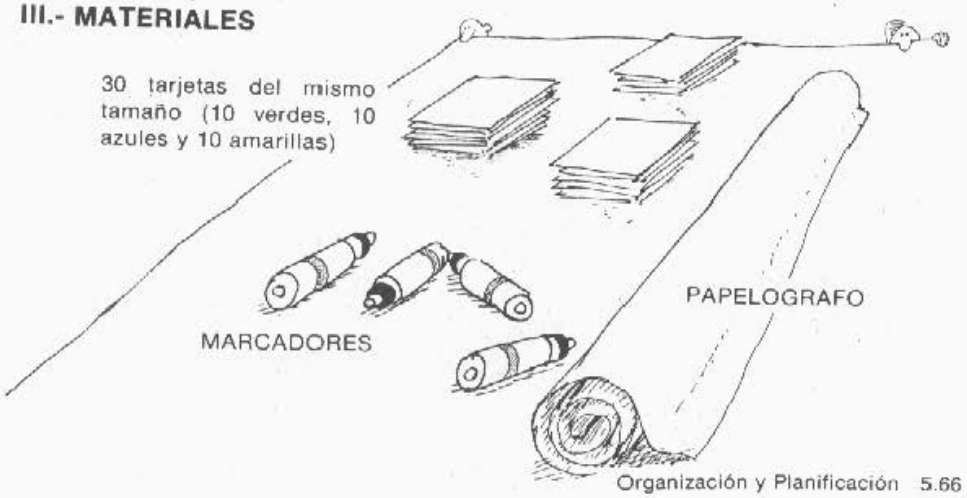
Identificar los tipos de información necesarios que nos permitan conocer más integralmente la realidad.

II. CONTENIDOS:

Aquí el término "ideal" no se refierea algo perfecto, sino más bien al procedimiento correcto de intervención en una comunidad (investigación - planificación). Sin embargo en el desarrollo de la técnica, lo "ideal" permite la proyección y por lo tanto la reflexión de las actitudes de los promotores en el trabajo popular.

III.- MATERIALES

30 tarjetas del mismo tamaño (10 verdes, 10 azules y 10 amarillas)



IV. PREPARACION:

Debe escribirse en las tarjetas la siguiente información:

VERDES:

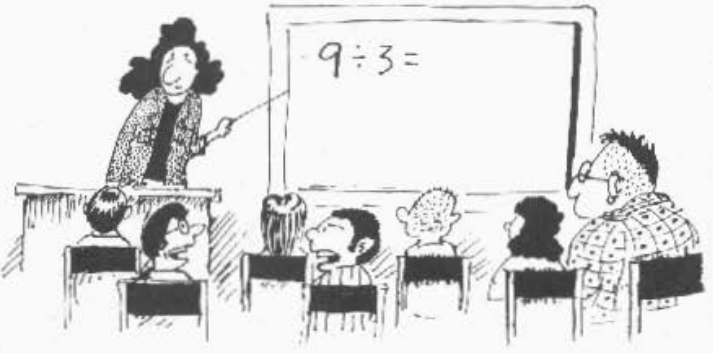
- La comunidad está dominada por un terrateniente.
- 35% son niños y 40% son jóvenes.
- No hay servicio de salud en la comunidad.
- Hay 5 cantinas.
- Al oriente hay 3 ojos de agua, pero no hay servicio público.
- El 80% de los adultos son analfabetos.
- Se cultiva maiz en la región.
- Somos cerca de 10,000 habitantes

AZULES:

- "Nuestra comunidad es fea".
- "Tenemos muchos problemas".
- "Los hombres son muy borrachos".
- "Somos muy ignorantes".
- "Somos muy poco participativos".
- "Hay muchos perezosos que no les gusta trabajar".
- "Las mujeres no trabajan".
- "Nuestra comunidad es pequeña".

AMARILLAS:

- Hace 15 años mataron a 30 campesinos por líos de tierras.
- Los primeros pobladores fueron indígenas.
- Hace 5 años llegó la única maestra que tenemos.
- Todos somos católicos.
- Celebramos la fiesta de Santo Domingo.
- Las mujeres tenemos una pequeña cooperativa de telares.
- Desde niños cultivamos la tierra.
- Los viejos de la comunidad saben hablar todavía la lengua indígena.



Previamente al desarrollo de la técnica, se debe seleccionar a un pequeño grupo de participantes, sin que el resto se de cuenta, para que jueguen el rol de la comunidad, entre ellos se distribuirán las tarjetas anteriormente elaboradas.

V. INSTRUCCIONES:

En plenario, para iniciar, se pedirá la participación de 5 ó 7 voluntarios, a quienes se les indicará que ellos son un equipo promotor que llega a una determinada comunidad y que de lo que se trata es planificar esa Comunidad Ideal. Se les debe advertir que toda la información necesaria para dicho trabajo se encuentra ahí mismo en la asamblea. Puede dejárseles al alcance un papelógrafo y un marcador.

Resulta conveniente nombrar a 1 ó 2 observadores del proceso de la técnica, que posteriormente ayuden a la reflexión.

VI. DESARROLLO:

Comúnmente el primer grupo de voluntarios, diseña la comunidad sin ningún orden, a veces hasta la dibujan en el papelógrafo a espaldas del grupo.

La coordinación deberá participar ingeniosamente, motivando a quienes juegan el rol de la comunidad, a que opinen sobre el trabajo del equipo promotor, o a que exijan su derecho a ser tomados en cuenta.

Se dará la oportunidad de pasar a otro equipo de voluntarios en la medida en que se observe se haya iniciado un proceso de interacción entre los promotores y la comunidad imaginarios.

El desarrollo de la técnica se va dando a través de que cada grupo de voluntarios vaya superando los errores de los anteriores equipos; es decir, motive la participación de la comunidad y reconozca, más o menos, ordenadamente la información que ésta le proporciona.

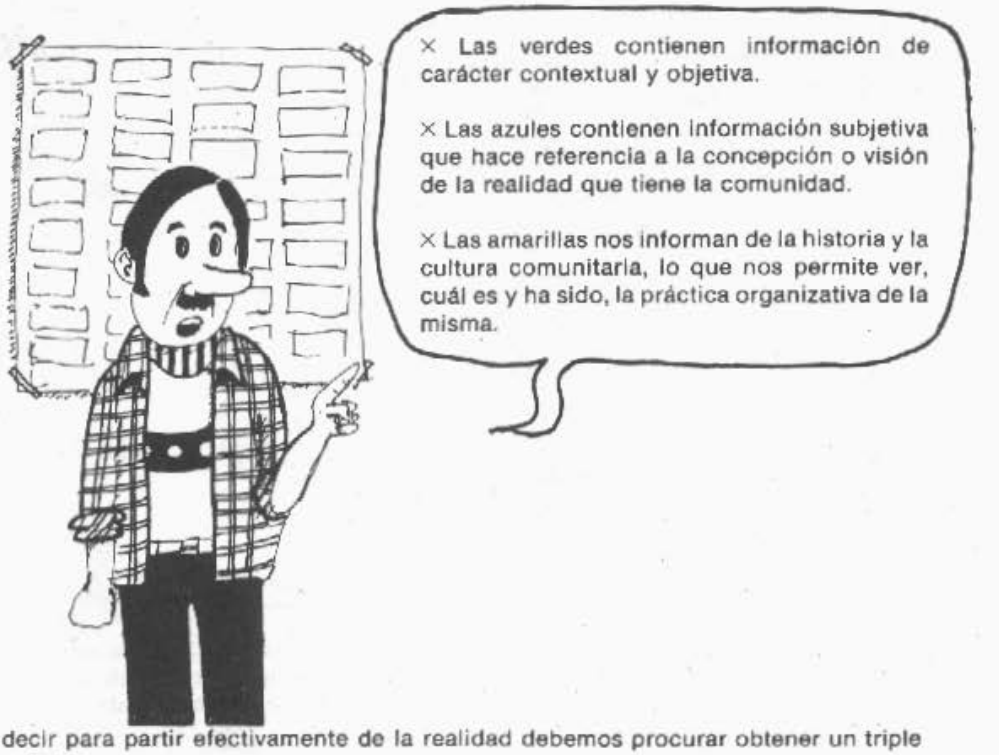
Se pasará a reflexionar el proceso, cuando se juzgue que exista una abierta relación entre el equipo promotor y la comunidad, ambos tratando de encontrar una planificación adecuada a las necesidades reales.

VII. REFLEXION:

— Para empezar debe permitirse la expresión vivencial de los participantes luego tratar de reconstruir las etapas importantes de la técnica, es decir, las distintas acciones realizadas por los diferentes equipos promotores.

— A partir de éste reconocimiento se debe hacer el paralelo con la realidad en el sentido de revisar qué tanto se dan las actitudes del grupo promotor como los de la comunidad, en la práctica real.

— En plenario, agrupando las tarjetas por su color, se puede hacer referencia a los tipos de información que debemos obtener para adentrarse mejor a la realidad de una comunidad u organización.



Es decir para partir efectivamente de la realidad debemos procurar obtener un triple diagnóstico.

VIII. VARIANTES:

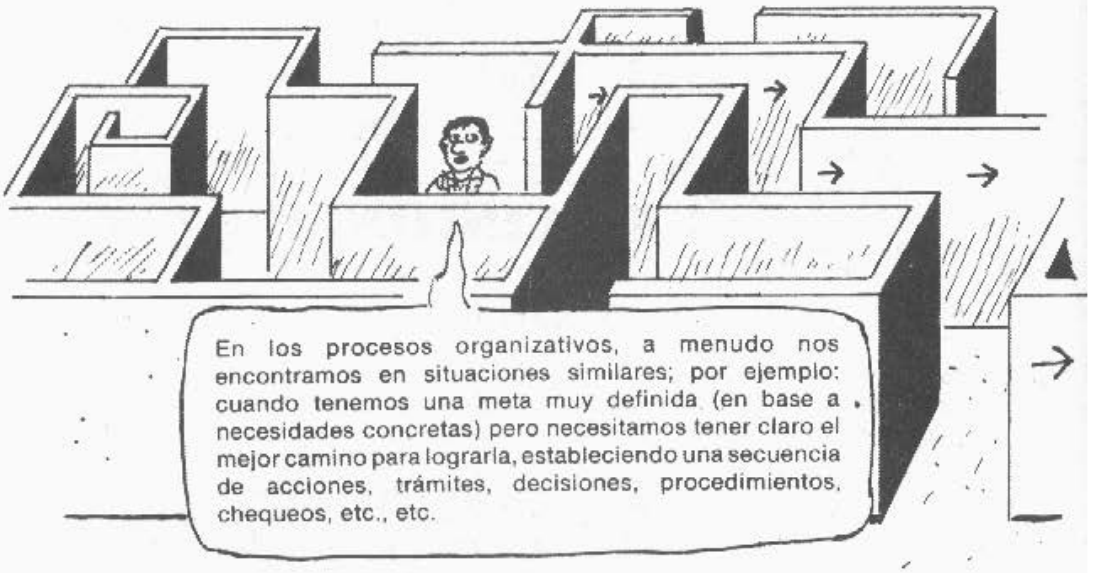
— Dado que esta técnica hace reflexionar sobre la importancia de los procesos de autoinvestigación, puede ligarse con la técnica "La Búsqueda del Tesoro" que permite profundizar sobre este aspecto y en general sobre una metodología adecuada para el trabajo popular. (ver Análisis General 2.82).

I. OBJETIVO:

Ejercitarse en la toma de decisiones, en los diferentes momentos por los que atraviesa un proceso, proyecto o plan de acción. Además el desarrollo del ejercicio facilita la comprensión de la lógica en que está basada la secuencia de un programa y/o proceso.

II.- CONTENIDO:

Esta técnica está basada en la recuperación de la lógica del juego de los "laberintos" que todos hemos jugado alguna vez.



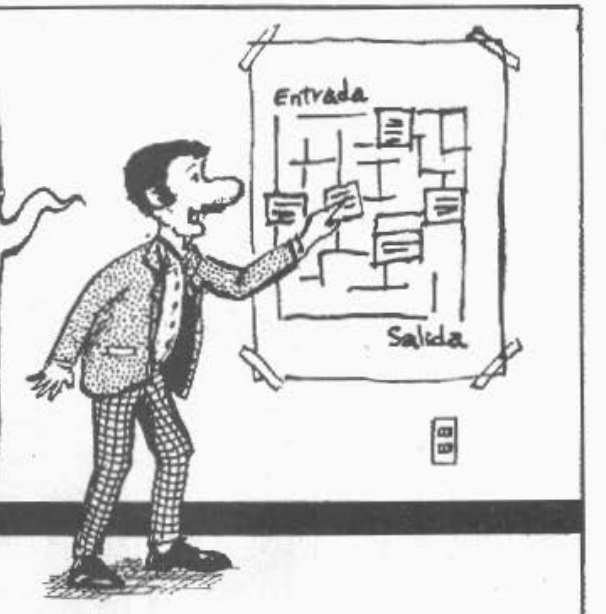
En los procesos organizativos, a menudo nos encontramos en situaciones similares; por ejemplo: cuando tenemos una meta muy definida (en base a necesidades concretas) pero necesitamos tener claro el mejor camino para lograrla, estableciendo una secuencia de acciones, trámites, decisiones, procedimientos, chequeos, etc., etc.

II.- PREPARACION:

Antes de proponer esta técnica a los participantes, se requiere una preparación por parte del equipo coordinador, quienes deberán plantear un problema a resolver (una meta a alcanzar o una acción a llevar a cabo) así como las diferentes tareas y "Pasos" alternativos para lograr el fin propuesto.

Todas estas tareas o decisiones a tomar se anotan en tarjetas que se presentarán a los equipos participantes como opciones posibles en el laberinto.

Esas tarjetas se pegan con cinta adhesiva sobre el laberinto, de tal manera que solamente las opciones correctas permitan el paso; las opciones incorrectas estarán cubriendo tramos cortados (o cerrados) por las cuales no será posible seguir avanzando.



III.- DESARROLLO

El colectivo se organiza en grupos de 6 o 7 participantes y a cada equipo se le entrega un laberinto para su resolución.

En cada tramo del laberinto, los participantes encontrarán varias alternativas sobre las cuales tendrán que decidir. Siguiendo con nuestro ejemplo del "encuentro nacional", al inicio del laberinto, el grupo podría encontrarse con las siguientes opciones:

El equipo tendrá que discutir sobre cual de las tres acciones es más lógico realizar primero; si después de la reflexión deciden a favor de la tarjeta "lanzar la convocatoria", procederán a despegarla del laberinto y encontrarán el camino interrumpido: es decir, que la decisión fué equivocada. Unicamente debajo de las opciones "correctas" hay paso, como puede verse en el dibujo, a través de la tarjeta que dice "definir los objetivos del encuentro".

De esta manera, el grupo irá encontrando la secuencia lógica de actividades a realizar para alcanzar la meta propuesta.

IV.- RECOMENDACIONES:

* Compartir en plenario las discusiones realizadas en los grupos. Hay que evitar que el laberinto se resuelva "adivinando"; es mucho más educativo una "equivocación" en el juego que permita confrontar diferentes puntos de vista, que una resolución sin errores lograda con ayuda de la suerte.

* Se pueden usar marcadores (o lápices) de diferentes colores para señalar la "ruta correcta" de los diferentes intentos fallidos. Esto ayuda a cotejar en el plenario los puntos críticos de la secuencia planteada.

* En el reverso de las tarjetas equivocadas, se puede escribir alguna orientación o explicación sobre el fallo cometido.

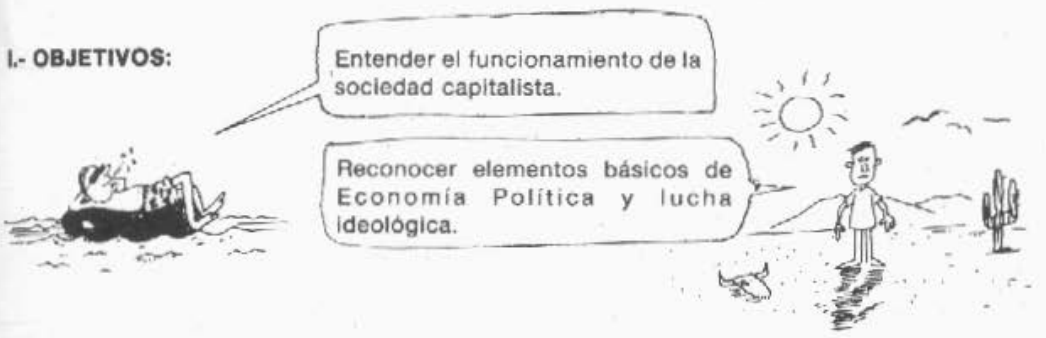
* Tratar de dilucidar si los errores cometidos se deben a incoherencias en la lógica del proceso o a discrepancias en los criterios para tomar la decisión.

6. técnicas de análisis estructural

HARTOS Y SEDIENTOS

IMDEC

I.- OBJETIVOS:



II.- CONTENIDO: A través de dramatizar el cuento de "El Mercado" de E. Bellamy, el grupo vivirá simbólicamente el funcionamiento de la sociedad capitalista. La Reflexión sobre esa vivencia permitirá introducirse en el manejo de conceptos que expliquen dicho funcionamiento.

III.- ELEMENTOS:

Fotocopias para cada lector del cuento "El Mercado" (anexo)

NOTA:

Según sea posible pueden utilizarse elementos reales en el cuento dramatizado, por ejemplo: agua, cubetas, llaves de agua, un depósito para almacenarla, etc...

IV. PREPARACION: De entre los participantes deben escogerse 2 grupos; uno de lectores y otro de narradores. Según sea el número de participantes de la asamblea, habrá tantos lectores y actores como se necesitan.

En general se necesitan los siguientes lectores:
Un narrador, un capitalista, dos "sabios", un ministro del culto, el pueblo, un auténtico cristiano, un líder.

- Dos policías que harán de pueblo hasta que se les escoja de policías.
- Un grupo que hará de pueblo
- Un líder.

Si la asamblea es pequeña proponemos el siguiente orden de lectores. El lector capitalista leerá lo de los "sabios" y lo del ministro del culto, y quien lea lo del pueblo, también leerá lo del auténtico cristiano y el líder. Los actores serán los que ya se señalaron.

Antes de desarrollar la dinámica es muy conveniente ensayar el cuento dramatizado con los actores y lectores, de tal manera que se familiarizen con el texto y pueda aprovecharse mejor la técnica. Además, si es posible, los personajes del evento pueden caracterizarse sencillamente.

V.- DESARROLLO: El funcionamiento de la dinámica es el siguiente: Los lectores, subidos en una silla, de manera que queden visibles y con letreros colgados del pecho que los identifique, deberán ir leyendo, con la mejor entonación posible, la parte del cuento que les corresponda; por su parte, los actores irán actuando con mímica lo que se vaya leyendo.

El resto de los participantes serán el público.

A continuación se muestra el texto del cuento, que es una adaptación realizada por IMDEC, del original "El Mercado" de E. Bellamy.

VEASE EL CUENTO...

REFLEXION: Se debe empezar permitiendo que el grupo exprese lo que generó el cuento dramatizado a nivel vivencial.

A partir de la expresión vivencial debe irse dando la descodificación de los símbolos de la técnica, por ejemplo:

- × ¿qué representa el agua?
- × ¿qué representan las fuentes?
- × ¿qué simboliza el Mercado?
- × ¿quiénes son los sabios?
- × ¿quiénes son los ministros del culto? etc...

Ya iniciado el anterior análisis, debe profundizarse con la siguiente pregunta: ¿Qué frases o situaciones del cuento se asemejan o hacen referencia a la realidad social que vivimos?

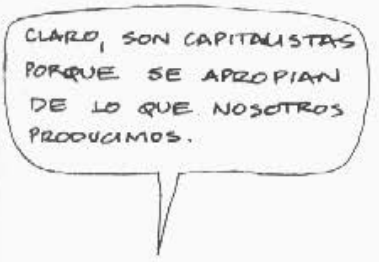
El grupo puede mencionar las situaciones del cuento que le parecen importantes, y si es necesario pueden introducirse en la discusión algunas o todas las oraciones que estan subrayadas en el texto.

Debe irse haciendo, constantemente, durante esta discusión referencias entre el cuento y las situaciones sociales reales que se viven, para que se vayan clarificando, por un lado los mecanismos del funcionamiento de la sociedad capitalista, por ejemplo:

En tu realidad:

¿Quiénes son los capitalistas?
¿quiénes son los trabajadores?
¿cómo es la división del trabajo?
¿quiénes son los "sabios", los "ministros del culto" y qué papel juegan?
¿cuál es la función y el origen de la policía y el ejército?
¿cuál es la función y el origen de las Universidades?
¿cuál es el papel de las leyes y las instituciones?
¿qué significan la ley y el orden?
¿qué es la caridad?, etc...

Y por otro lado, algunos conceptos que expliquen ese funcionamiento, por ejemplo:



¿Cuál es el origen de la acumulación del "agua"?.- Acumulación originaria del capital.
¿porqué los capitalistas son capitalistas?.- Clase social.
¿qué es lo único que posee el pueblo?.- Fuerza de trabajo.
¿qué es la ganancia o plusvalía?
¿porqué se producen las crisis económicas en el Capitalismo?, etc...

VII. SUGERENCIA:

Las oraciones subrayadas que contiene el cuento de "El Mercado", pueden utilizarse junto con la técnica de "El Arbol Social", para que a un nivel introductorio, los participantes reflexionen que los problemas sociales no están aislados, y que la explicación profunda de éstos, esta en las diferentes relaciones que guardan entre sí dentro de una Estructura Social.

EL ARBOL SOCIAL

IMDEC

I.- OBJETIVOS:

× Ofrecer una forma creativa y accesible de apropiarse, utilizar y manejar, un modelo de interpretación estructural de la sociedad.

× Lograr que se entienda a la sociedad como un todo, diferenciando 3 niveles:

— Ideológico → super-estructura

— Jurídico/político

— Económico → estructura

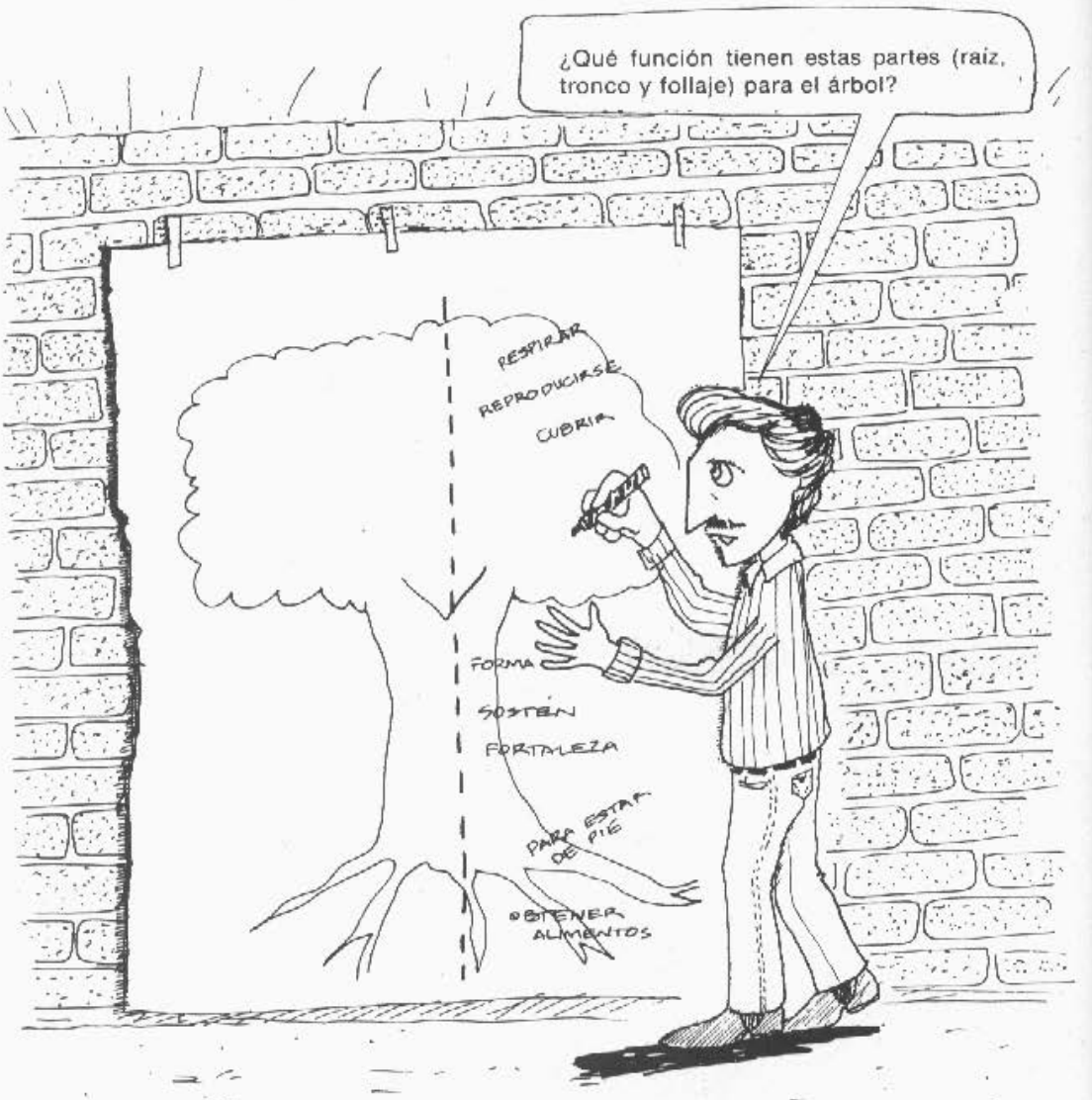
× Reconocer la interrelación de estos tres niveles.

II.- CONTENIDO: Con esta técnica se pretende que a través de la comparación de un árbol con la sociedad, se inicie la comprensión estructural de la misma, procurando evitar caer en una simple identificación funcional de el árbol con la sociedad; se trata de que apoyándose en esta herramienta, se vea y analice la realidad social como un todo interrelacionado, capaz de entenderse y transformarse.

III.- MATERIAL:

IV.- DESARROLLO: Se comienza preguntando a los participantes, ¿Cuáles son las partes principales de cualquier árbol? conforme van respondiendo se va dibujando, hasta tener la raíz, el tronco y el follaje del mismo.

Después se pregunta:



"EL COLECTIVO IRÁ CONTESTANDO Y SE IRÁ ANOTANDO DONDE CORRESPONDA LA FUNCIÓN MENCIONADA"

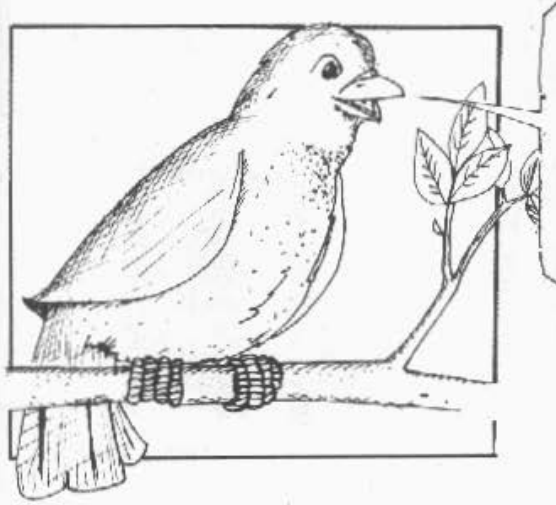
Por supuesto que el grupo mencionará mucho más cosas; en el momento que estén ampliamente descritas las partes de el árbol y sus funciones, se debe enfatizar que éste es un Todo, un sistema con vida, que necesita de la estrecha interrelación de sus partes, para garantizar su supervivencia. Un comentario que puede ayudar a esto es que ni un tronco, ni una raíz o un follaje solos, forman un árbol.

Habiendo resaltado al árbol como un sistema, se procede entonces a compararlo con la sociedad, preguntando:

¿En la sociedad que elementos se asemejan o cumplirían las funciones señaladas para la raíz, el tronco y el follaje?

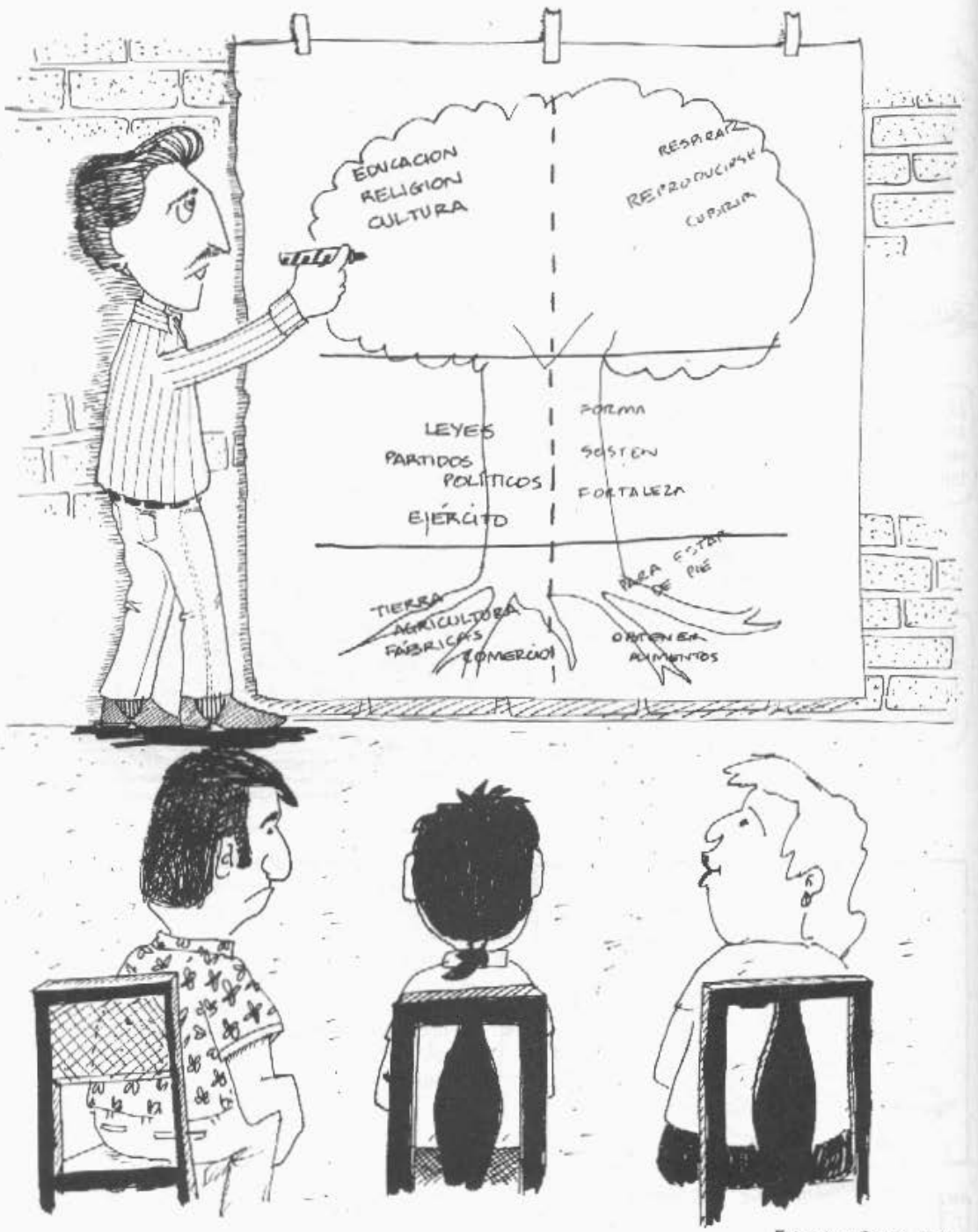
¿Si la raíz le sirve al árbol para extraer del suelo las sustancias que lo alimentan, en la sociedad cómo extraemos de la naturaleza todo lo que necesitamos para vivir?

¿Si el tronco le da fortaleza al árbol, en la sociedad qué o quienes simbolizan la fuerza y el poder entre las relaciones de los grupos y comunidades humanas?

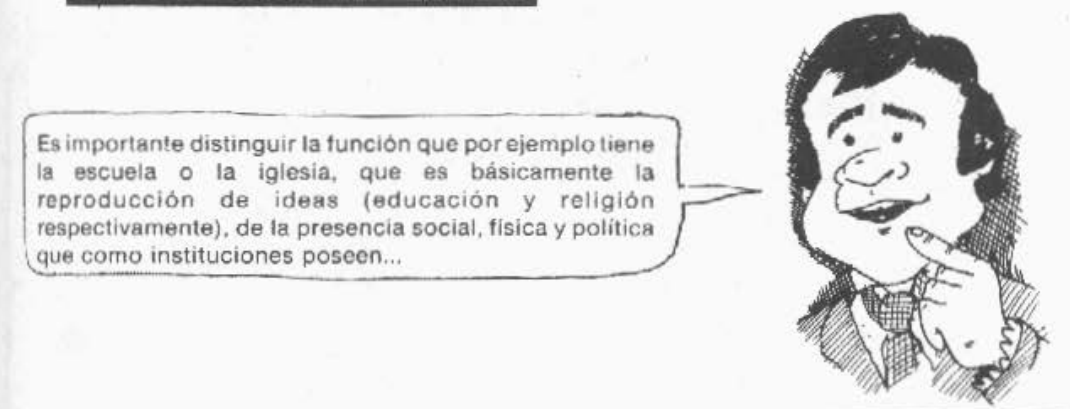


¿Si el follaje cubre al árbol, lo protege y es por medio de las hojas o frutos que identificamos el tipo de árbol del que se trata, en la sociedad a través de que medios o elementos los seres humanos, se explican ("descubren") justifican ("protegen") o reproducen ("encubren"), la clase de relaciones que establecen entre ellos, y los frutos que generan esas relaciones?

Con estas y otras preguntas que el coordinador deberá tener la agilidad de formular, el grupo podrá ir contestando cosas como las siguientes:



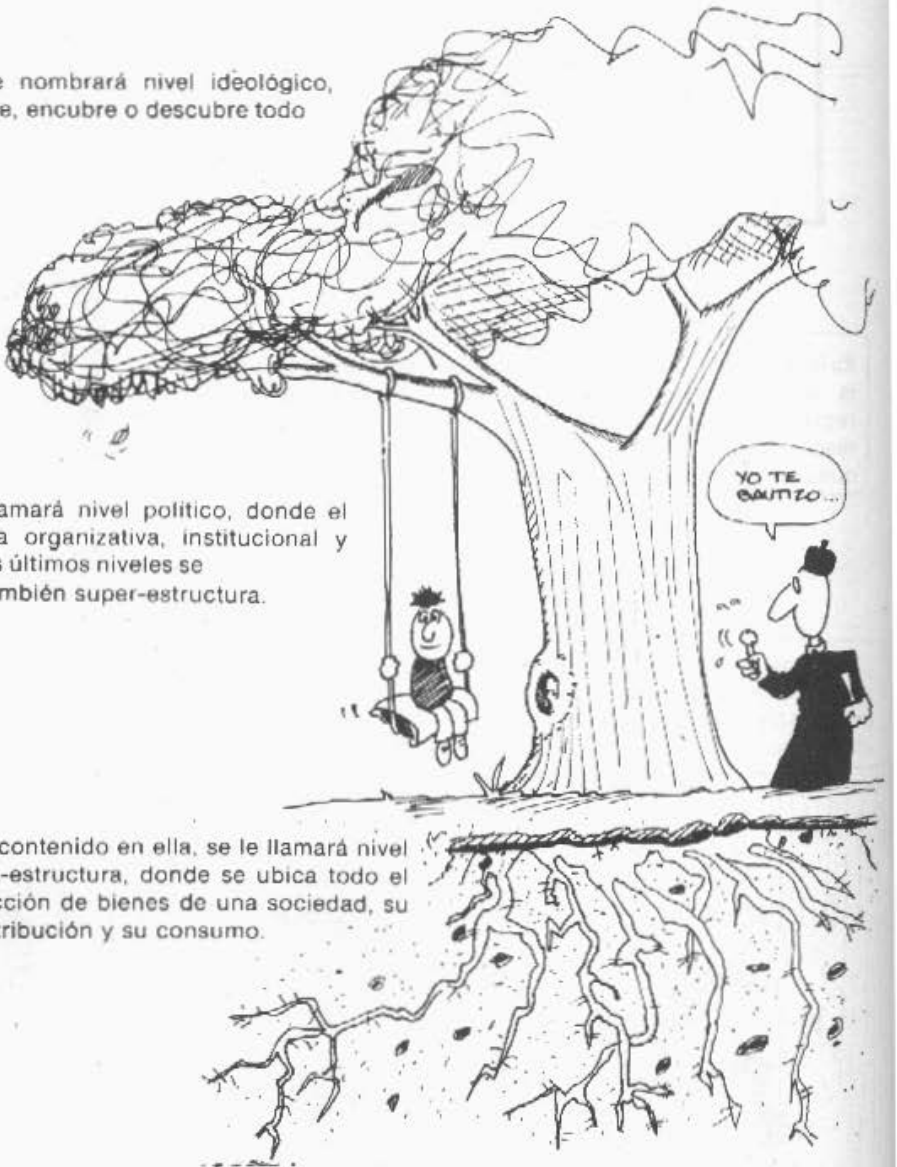
Una discusión interesante es la que se genera a raíz de la confusión que suele darse en la ubicación de elementos tales como: la escuela y la educación, la iglesia y la religión o la T.V. y las empresas de comunicación.



En el desarrollo de la discusión sobre la ubicación de los distintos elementos de la realidad en el árbol, debe llegarse a "bautizar" a cada uno de los tres niveles del árbol social.

Al follaje, se le nombrará nivel ideológico, donde se reproduce, encubre o descubre todo el sistema social,

Al tronco, se le llamará nivel político, donde el poder, toma forma organizativa, institucional y jurídica. a estos dos últimos niveles se les puede llamar también super-estructura.



A la raíz y todo lo contenido en ella, se le llamará nivel económico o infra-estructura, donde se ubica todo el proceso de producción de bienes de una sociedad, su circulación, su distribución y su consumo.

Es importante saber sentir como coordinador, cuándo introducir los términos infra-estructura y super-estructura, ya que esto va a ayudar o va a confundir al grupo, esto dependerá del nivel que tenga el mismo.

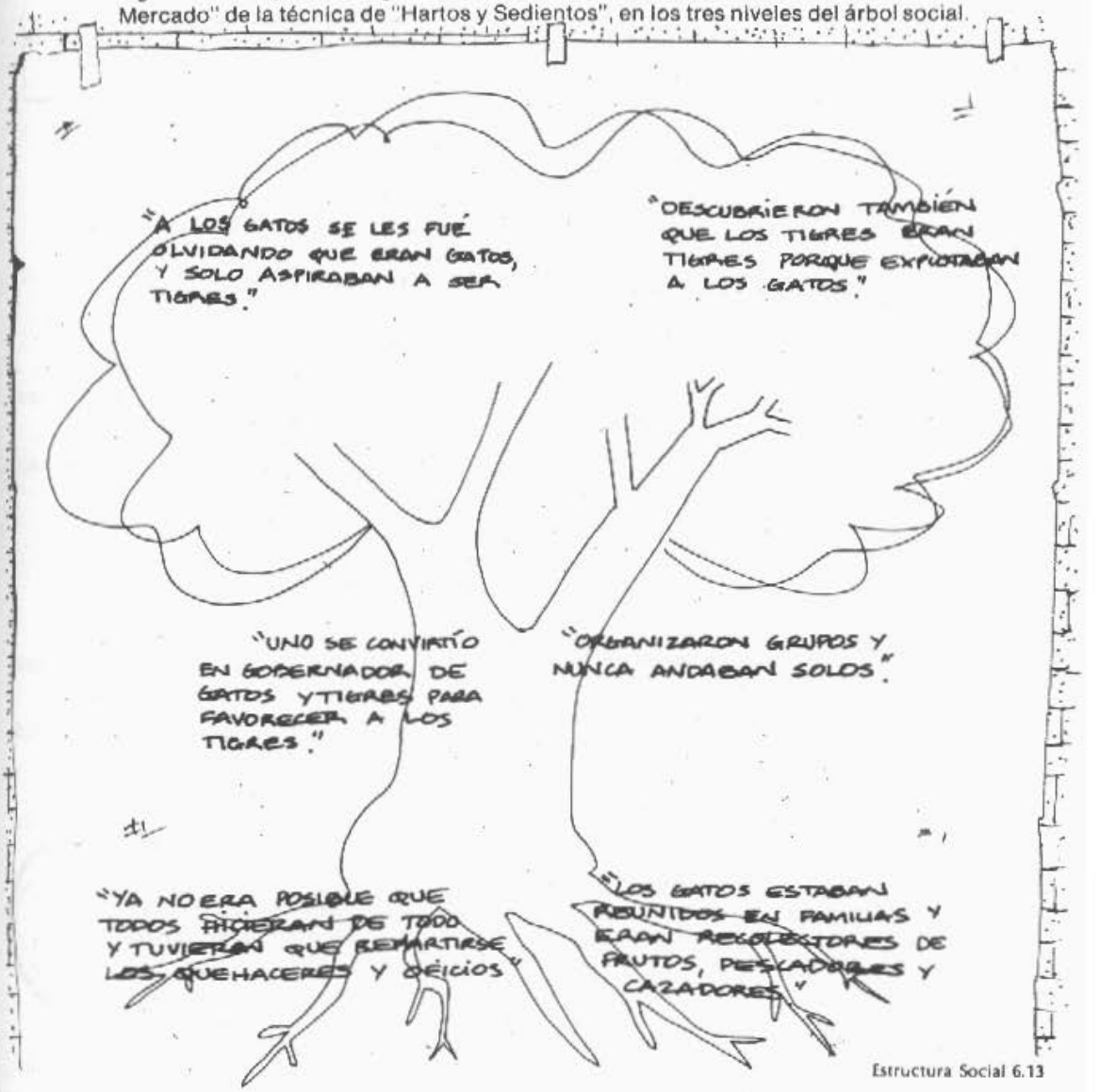
V.- REFLEXION:

Esta debe darse durante todo el desarrollo de la técnica. Principalmente resaltando el siguiente punto:

+ Que nuestra sociedad como cualquier otra, es un sistema estructurado y un todo interrelacionado, que se produce, se sostiene y se reproduce constantemente, que puede ser entendido y transformado.

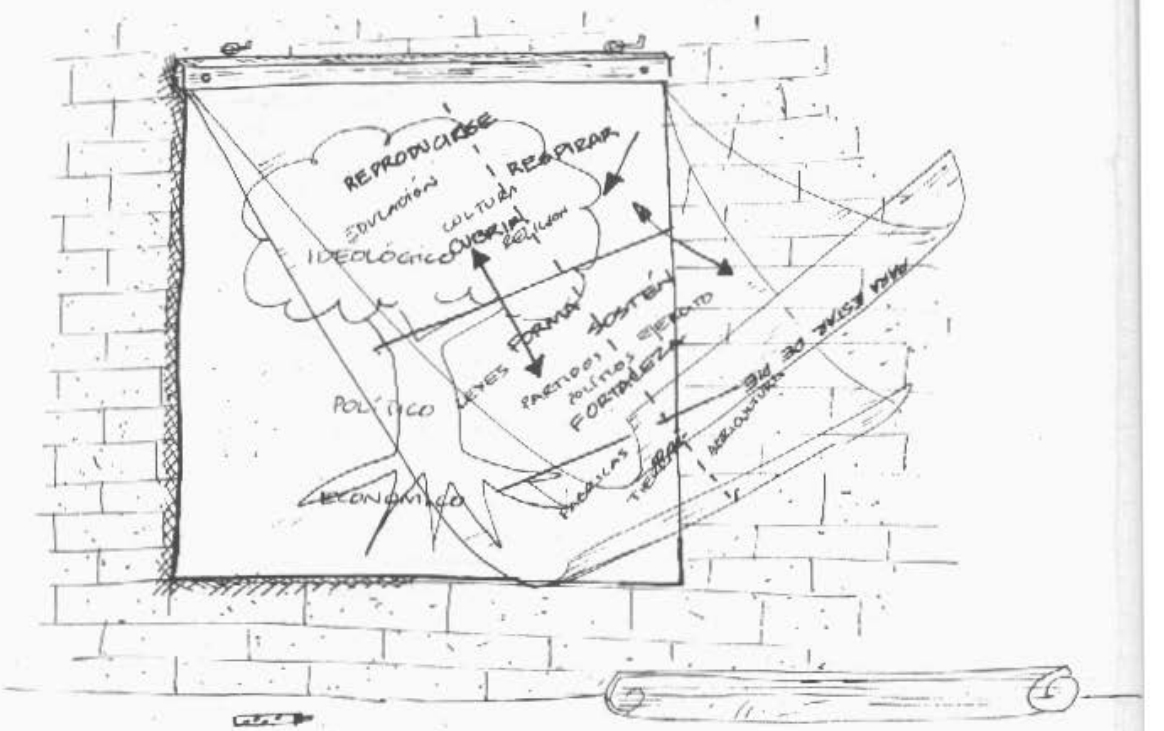
VI.- RECOMENDACIONES:

Una vez explicada la técnica, debe ejercitársele, por ejemplo, a través de ubicar algunas frases ya sea del guión del A.V. de Tigres y Gatos o bien de el cuento de "El Mercado" de la técnica de "Hartos y Sedientos", en los tres niveles del árbol social.

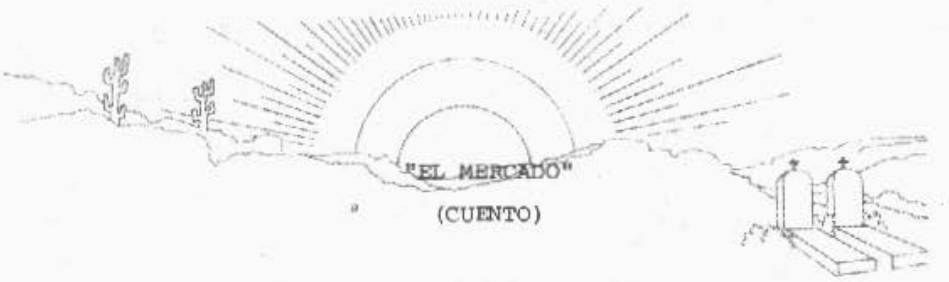


Para que los grupos se apropien de esta herramienta es conveniente que hagan árboles con elementos de su propia realidad, ya que distintas realidades sociales pueden representarse con árboles distintos. La riqueza simbólica que ofrece esta técnica debe aprovecharse al máximo para facilitar la interpretación de una infinidad de fenómenos sociales. Los dibujos de los árboles tendrán que hacerse de manera creativa, de tal manera que la imagen del árbol por sí misma, ya nos comunique la realidad nacional o local que vive el grupo, por ejemplo, utilizar raíces grandes o débiles, según sea fuerte o débil la economía, troncos gruesos o torcidos, según sea lo político; follajes densos con retoños o plagas según sea lo ideológico, etc.

Por último, para lograr un análisis más profundo y dinámico sobre las relaciones que guardan entre sí los distintos elementos de los tres niveles de la estructura social recomendamos usar diversos "planos plásticos", es decir, plástico transparente que se pueda sobreponer al dibujo del árbol, y que por medio de flechas se puedan hacer conexiones y encontrar contradicciones entre los diversos aspectos de la realidad, por ejemplo:



La utilización creativa de los planos plásticos sobre el árbol social permite a los grupos populares, ver la realidad en movimiento e interrelacionada, como un todo, e ir accediendo a niveles de mayor análisis, y hasta en un momento dado servirnos de memoria gráfica progresiva del análisis de la coyuntura social.



"EL MERCADO"

(CUENTO)

NARRADOR: Había una vez una tierra muy seca, y el pueblo que vivía en ella estaba en una gran necesidad de agua, Buscaban agua desde la mañana hasta la noche y muchos morían porque no podían encontrarla.

Algunos de los hombres del pueblo encontraron fuentes de agua y la almacenaron, mientras que la mayoría no había encontrado ninguna. Estos hombres se llamaron "CAPITALISTAS". (1)

Y sucedió que el pueblo fué a ellos:

PUEBLO: Dénnos por favor algo de su agua, pues tenemos mucha necesidad de ella y no encontramos ninguna fuente, y estamos muriendo.

NARRADOR: Pero ellos respondieron al pueblo:

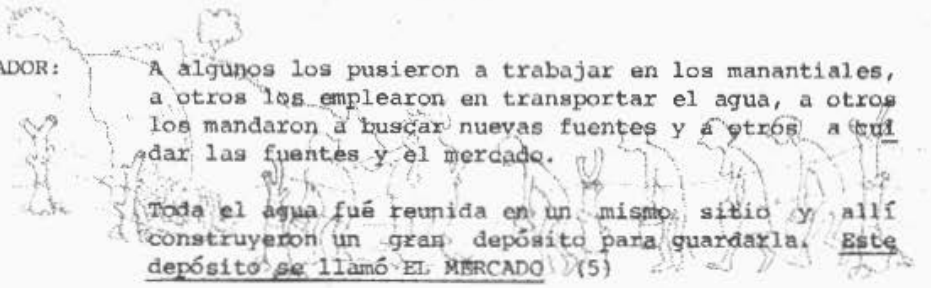
CAPITALISTAS: ¿Cómo les vamos a dar de nuestra agua si nos ha costado nuestro trabajo conseguirla? y además, si se nos termina vamos a estar como ustedes. Sin embargo, para que vean que nos interesamos por su suerte, les proponemos que sean nuestros trabajadores (2) y así tendrán agua.

NARRADOR: Y el pueblo respondió:

PUEBLO: Sólo pedimos que nos den de beber y nosotros y nuestros hijos seremos sus trabajadores. (3)

NARRADOR: Y así fué.

Pero los capitalistas que eran hombres hábiles, ante esta situación favorable, organizaron al pueblo que era ya siervo suyo. (4)

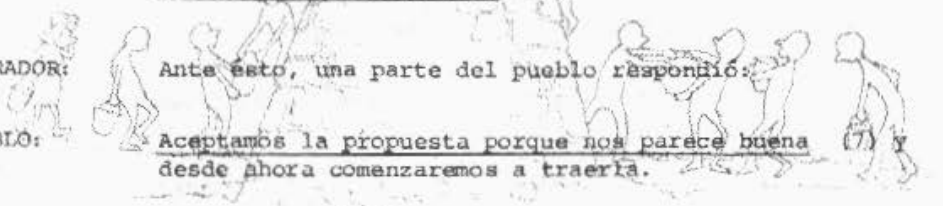


NARRADOR: A algunos los pusieron a trabajar en los manantiales, a otros los emplearon en transportar el agua, a otros los mandaron a buscar nuevas fuentes y a otros a cuidar las fuentes y el mercado.

Toda el agua fué reunida en un mismo sitio y allí construyeron un gran depósito para guardarla. Este depósito se llamó EL MERCADO (5)

Y los capitalistas dijeron al pueblo:

CAPITALISTAS: Por cada cubo de agua que nos traigan para almacenarla en el mercado, nosotros les pagaremos una moneda, pero por cada cubo de agua que ustedes necesiten nos tendrán que dar dos monedas; la diferencia, que es muy poca, será nuestra ganancia. O sea, nuestra compensación por el esfuerzo que hacemos para que ustedes no se mueran de sed. (6)



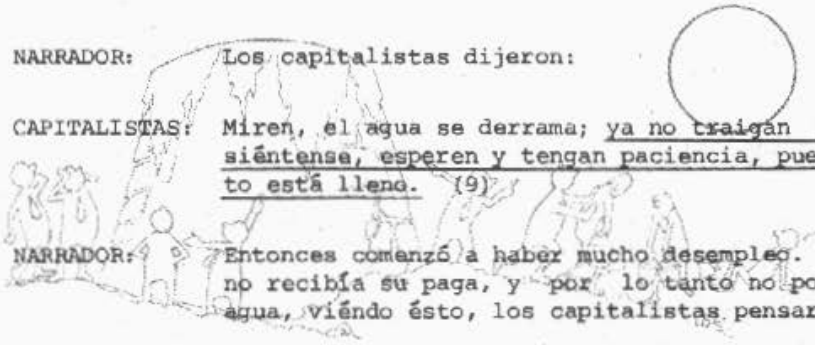
NARRADOR: Ante ésto, una parte del pueblo respondió:

PUEBLO: Aceptamos la propuesta porque nos parece buena (7) y desde ahora comenzaremos a traerla.

NARRADOR: Pero la gran mayoría pensó:

PUEBLO: Lo haremos porque no tenemos otra alternativa.

NARRADOR: El pueblo trabajó durante largas jornadas hasta que sucedió lo que tenía que suceder: el mercado se derramó. PRIMERO porque la paga que recibía el pueblo, nada más le alcanzaba para obtener medio cubo de agua, mientras ellos traían un cubo completo. Y SEGUNDO porque el pueblo eran muchas personas y los capitalistas eran pocos y no podían beber más que los demás. (8)



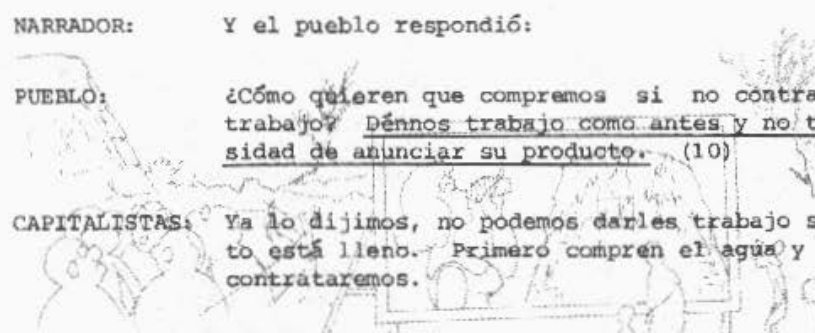
NARRADOR: Los capitalistas dijeron:

CAPITALISTAS: Miren, el agua se derrama; ya no traigán más agua, siéntense, esperen y tengan paciencia, pues el depósito está lleno. (9)

NARRADOR: Entonces comenzó a haber mucho desempleo. El pueblo no recibía su paga, y por lo tanto no podía comprar agua, viéndo ésto, los capitalistas pensaron:

CAPITALISTAS: Si el pueblo no compra no recibiremos nuestra ganancia, usemos pues el principio de "anunciar para vender", hagamos publicidad; "PARA SACIAR LA SED NO HAY COMO BEBER AGUA".

NARRADOR: Y el pueblo respondió:



PUEBLO: ¿Cómo quieren que compremos si no contratan nuestro trabajo? Dénnos trabajo como antes y no tendrán necesidad de anunciar su producto. (10)

CAPITALISTAS: Ya lo dijimos, no podemos darles trabajo si el depósito está lleno. Primero compren el agua y después los contrataremos.

NARRADOR: Pero nada cambió, el pueblo no compró y los capitalistas no contrataron gente; entonces se generó la crisis económica.

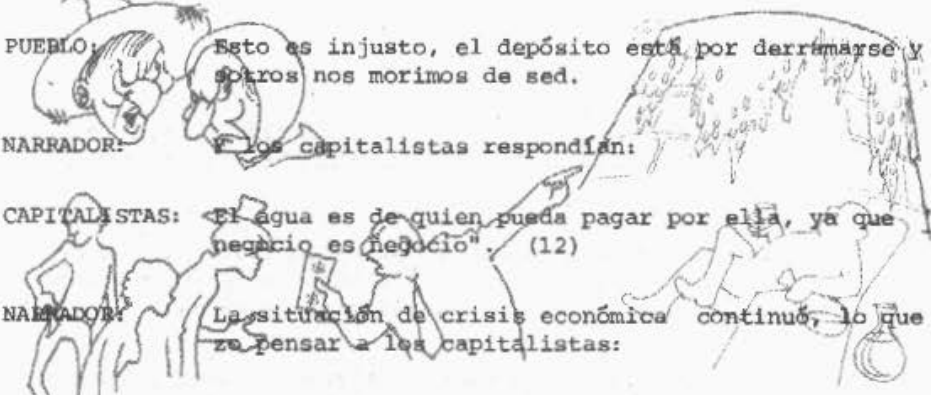
El pueblo tenía sed y las cosas ya no eran como antes, que cualquiera podía buscar agua. (11)

Ahora los manantiales, los pozos y el mercado eran propiedad de los capitalistas, todo estaba en manos de ellos.

El pueblo murmuraba:

PUEBLO: Esto es injusto, el depósito está por derramarse y nosotros nos morimos de sed.

NARRADOR: Y los capitalistas respondían:

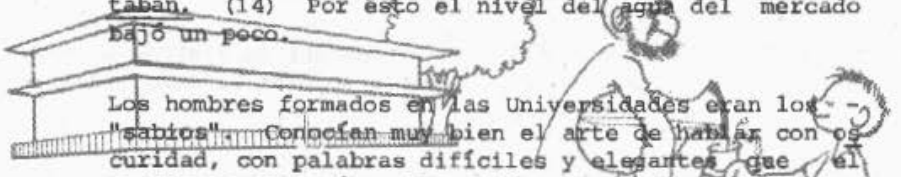


CAPITALISTAS: El agua es de quien pueda pagar por ella, ya que "el negocio es negocio". (12)

NARRADOR: La situación de crisis económica continuó, lo que hizo pensar a los capitalistas:

CAPITALISTAS: Si el pueblo no compra, no obtendremos más beneficios, ¿Cómo es que nuestras ganancias se han convertido en perjuicio para nosotros y nos impiden hacernos más ricos? Es necesario estudiar a fondo esta pregunta.

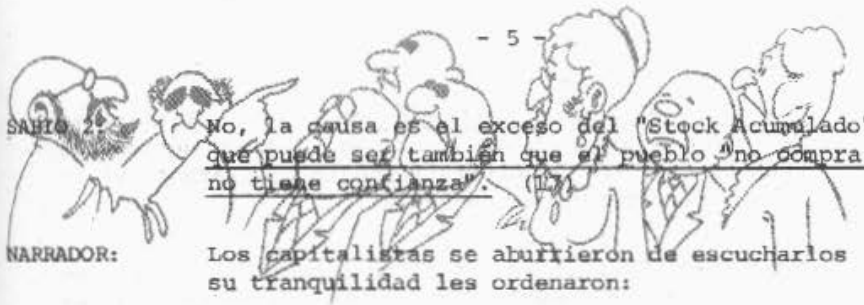
NARRADOR: Entonces los capitalistas crearon grandes Escuelas y Universidades (3) y los dirigentes de éstas fueron los "sabios" que aceptaron que a cambio de su trabajo ellos y sus familiares obtuvieran el agua que necesitaban. (14) Por ésto el nivel del agua del mercado bajó un poco.



Los hombres formados en las Universidades eran los "sabios". Conocían muy bien el arte de hablar con oscuridad, con palabras difíciles y elegantes que el pueblo no entendía. Los sabios apoyaron y defendieron a los capitalistas y fueron sus aliados. (15)

Los capitalistas mandaron llamar a los sabios para que les explicaran el porqué de la crisis económica, y los sabios dijeron, sin poder ponerse de acuerdo:

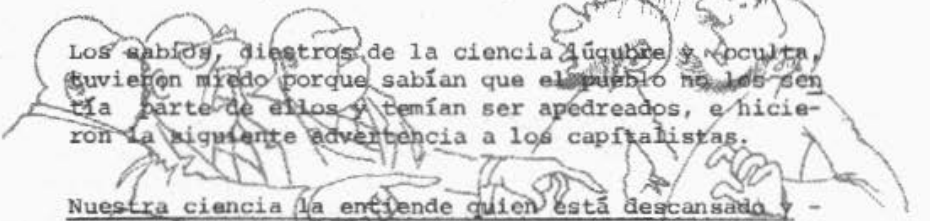
SABIOS: La causa es la sobreproducción. (16)



SABIO 2º: No, la causa es el exceso del "Stock Acumulado", aunque puede ser también que el pueblo no compra porque no tiene confianza". (17)

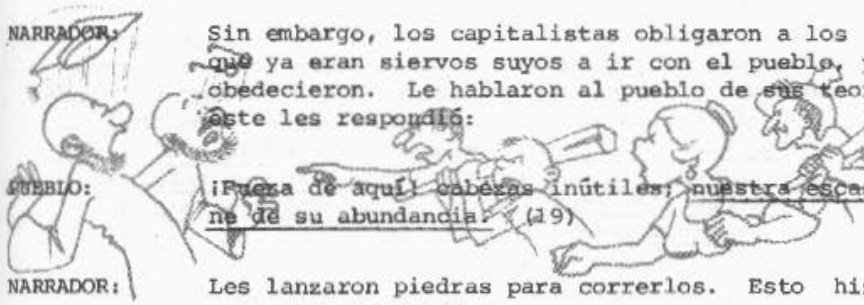
NARRADOR: Los capitalistas se aburrieron de escucharlos y para su tranquilidad les ordenaron:

CAPITALISTAS: Vayan con el pueblo y explíquenle el porqué de la crisis, haber si así nos dejan en paz; y si pueden convénzanlos de que es necesario que nos compren el agua.



NARRADOR: Los sabios, diestros de la ciencia lúgubre y oculta, tuvieron miedo porque sabían que el pueblo no les sentía parte de ellos y temían ser apedreados, e hicieron la siguiente advertencia a los capitalistas.

SABIOS: Nuestra ciencia la entiende quien está descansado y sin sed, como ustedes; (18) pero para el pueblo no tendrá válidez y se burlará de lo que decimos.

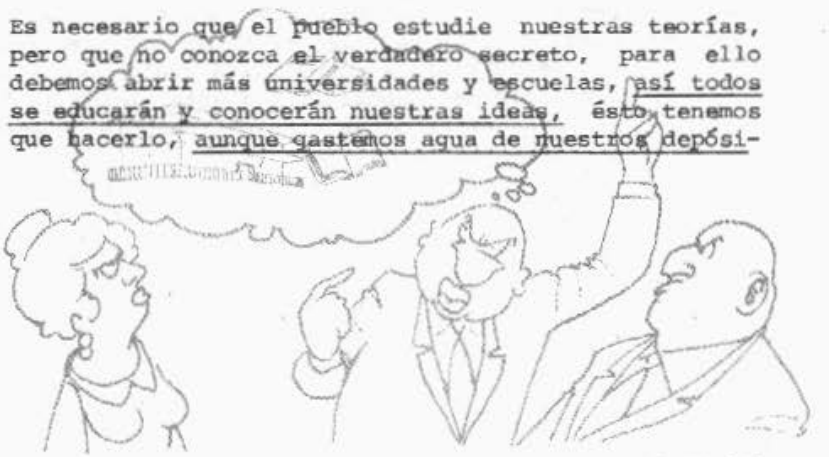


NARRADOR: Sin embargo, los capitalistas obligaron a los sabios que ya eran siervos suyos a ir con el pueblo, y éstos obedecieron. Le hablaron al pueblo de sus teorías y éste les respondió:

PUEBLO: ¡Fuera de aquí cabezas inútiles; nuestra escasez viene de su abundancia. (19)

NARRADOR: Les lanzaron piedras para correrlos. Esto hizo pensar a los capitalistas.

CAPITALISTAS: Es necesario que el pueblo estudie nuestras teorías, pero que no conozca el verdadero secreto, para ello debemos abrir más universidades y escuelas, así todos se educarán y conocerán nuestras ideas, ésto tenemos que hacerlo, aunque gastemos agua de nuestros depósi-



CAPITALISTAS: tos y así el descontento será menor (20) Y el nivel del agua bajará pudiendo contratar algunas gentes del pueblo, que tendrán dinero y podrán comprarnos el agua, así obtendremos ganancia.

NARRADOR: Y en efecto así lo hicieron los capitalistas. Sin embargo la mayoría del pueblo continuaba sediento y descontento, haciéndose temibles las protestas y hasta la toma por la fuerza del mercado. (21)

Ante esta amenaza los capitalistas mandaron a sus ministros del culto, que eran falsos sacerdotes para que hablaran así al pueblo:

MINISTROS DEL CULTO: Esta sed que nos aflige ha sido enviada por Dios para la salvación de nuestras almas, hay que llevarlas con paciencia y resignación y no dejarse arrastrar por la codicia del agua, así, cuando Dios nos recoja iremos a un país donde no habrá sed y sí agua en abundancia. (22)

NARRADOR: Estos Ministros del Culto disfrutaban del agua como los "sabios", y en muchos casos fueron más útiles que éstos, pues a muchas gentes del pueblo realmente lograron atemorizarla. Sin embargo también hubo algunos verdaderos cristianos que amaron al pueblo y no hablaron en favor de los capitalistas, sino que actuaron constantemente contra ellos y la injusta situación que se vivía. (23)

Hubo algunos Capitalistas, que viendo que el pueblo aún murmuraba a pesar de los "sabios" y los Ministros del Culto, recapacitaron y metieron la punta de sus dedos en el agua que se derramaba del depósito. Después, dejaron caer las gotas de agua del extremo de sus dedos sobre el pueblo más sediento que se reunía alrededor del depósito, y a ésta acción la llamaron Caridad, estas gotas eran extremadamente amargas. (24)

NARRADOR: Pero nada de esto era suficiente, pues el pueblo seguía sediento y su inconformidad crecía, ante ésto, los Capitalistas tomaron medidas.

CAPITALISTAS: Hagamos pequeñas fuentes surtidoras que repartan algo de nuestra agua al pueblo para que éste diga que somos generosos con él, y las llamaremos instituciones de Servicio. (25)

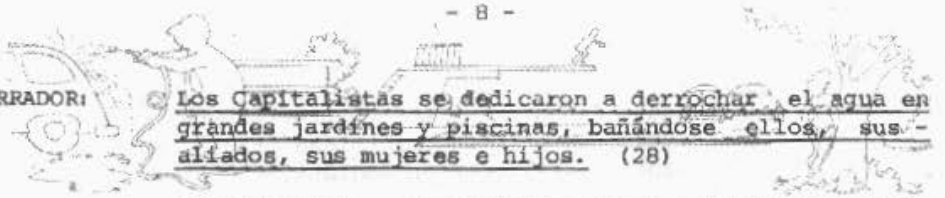
NARRADOR: Otro Capitalista pensó:

CAPITALISTA: Ante la amenaza de que el pueblo tome por la fuerza el depósito, y las fuentes de agua, debemos conseguir a alguien que nos proteja, sugiero que convenzamos a algunos sedientos del pueblo a ser hombres nuestros y que nos sirvan contra él, a cambio les daremos agua en abundancia a ellos y sus hijos.

NARRADOR: Así hubo hombres del pueblo que fueron armados y se convirtieron en ayudantes de los capitalistas. (26) Y algunos de ellos sufrieron al verse persuadidos por su necesidad de agua. Otro capitalista que era muy inteligente tuvo una buena idea:

CAPITALISTA: Es necesario prevenir que el pueblo responda con violencia a nuestras medidas, para ello propongo que se hagan leyes que condenen a quien proteste por la falta de agua o a quien desee apoderarse de nuestros manantiales y del mercado, y hasta a quien falte al respeto a nuestros sabios, sacerdotes y guardianes, (27) Y en general, a quien proteste contra la ley y el orden; con ésto, todo estará de nuestro lado.

NARRADOR: Así, los Capitalistas se defendieron y llegaron a agredir al pueblo muchas veces, sobre todo cuando se agolpaba junto al depósito.



NARRADOR: Los Capitalistas se dedicaron a derrochar el agua en grandes jardines y piscinas, bañándose ellos, sus aliados, sus mujeres e hijos. (28)

Con el tiempo, el depósito empezó a bajar de nivel, entonces los Capitalistas proclamaron:

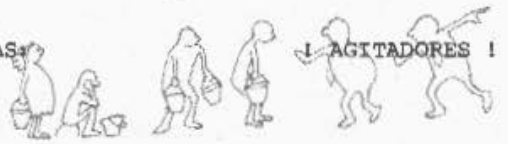
CAPITALISTAS: La crisis ha terminado; vengan gentes del pueblo, hay trabajo para todos nuevamente, pero recuerden la condición: por cada cubo que traigan: les pago una moneda, por cada cubo que necesiten: nos dan dos monedas, pues debemos tener un beneficio. (29)

NARRADOR: Después de un tiempo, el depósito volvió a derramarse como antes, y el pueblo padeció sed mientras el agua era mal gastada por los capitalistas, que además obtenían sus ganancias y se volvían cada vez más ricos. - Esto se repitió muchas veces. Ante esta situación - aparecieron algunos personajes entre el pueblo que le hablaron así:

LIDER: ¡Acabemos con las injusticias, saciemos nuestra sed! para ésto debemos organizarnos! (30)

NARRADOR: Y los capitalistas llamaron a estos personajes:

CAPITALISTAS: ¡ AGITADORES !

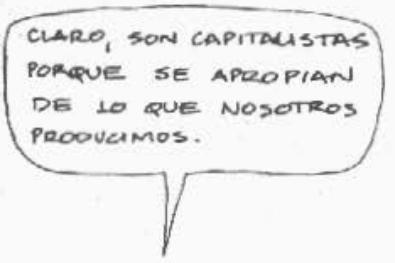


NOTA: El cuento original no concluye aquí, pues continúa con las etapas de conciencia, organización y lucha hasta la construcción de una nueva sociedad, pero para efectos de la técnica, sólo - llegamos hasta este momento.

Debe irse haciendo, constantemente, durante esta discusión referencias entre el cuento y las situaciones sociales reales que se viven, para que se vayan clarificando, por un lado los mecanismos del funcionamiento de la sociedad capitalista, por ejemplo:

En tu realidad:
¿Quiénes son los capitalistas?
¿quiénes son los trabajadores?
¿cómo es la división del trabajo?
¿quiénes son los "sabios", los "ministros del culto" y qué papel juegan?
¿cuál es la función y el origen de la policía y el ejército?
¿cuál es la función y el origen de las Universidades?
¿cuál es el papel de las leyes y las instituciones?
¿qué significan la ley y el orden?
¿qué es la caridad?, etc...

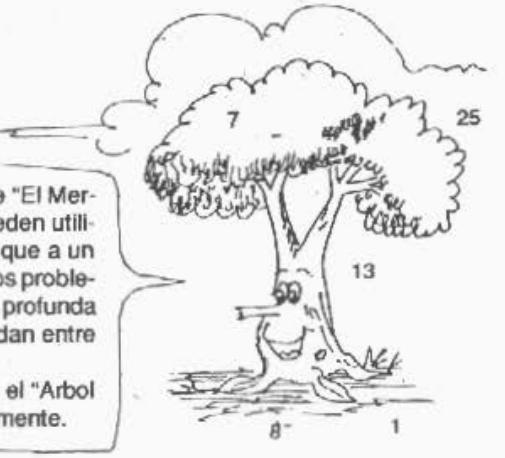
Y por otro lado, algunos conceptos que expliquen ese funcionamiento, por ejemplo:



¿Cuál es el origen de la acumulación del "agua"?.- Acumulación originaria del capital.
¿porqué los capitalistas son capitalistas?.- Clase social.
¿qué es lo único que posee el pueblo?.- Fuerza de trabajo.
¿qué es la ganancia o plusvalía?
¿porqué se producen las crisis económicas en el Capitalismo?, etc...

VII. SUGERENCIA:

Las oraciones subrayadas que contiene el cuento de "El Mercado" (marcadas con números entre paréntesis) pueden utilizarse junto con la técnica de "El Arbol Social", para que a un nivel introductorio, los participantes reflexionen que los problemas sociales no están aislados, y que la explicación profunda de éstos, está en las diferentes relaciones que guardan entre sí dentro de una Estructura Social.
Los números de las frases, facilitan su ubicación en el "Arbol Social", obviando así el tener que escribirlas textualmente.



7. técnicas de análisis económico

LAS ISLAS

IMDEC

I.- OBJETIVO: a) Permitir una primera aproximación a la percepción de la globalidad del proceso económico de una sociedad de mercado: Producción, Circulación, Distribución y Consumo, poniendo énfasis en las relaciones de comercialización e intercambio.

b) Propiciar el debate y el análisis sobre cómo se expresa en la realidad concreta el proceso económico y, particularmente dentro de ésta, cómo se dan los fenómenos más visibles y sentidos como la oferta y la demanda, inflación, acaparamiento y especulación y sus efectos en los diferentes sectores que intervienen dentro del proceso económico.

c) Motivar hacia el análisis sobre las distintas posibilidades de organización, tanto de productores y consumidores para enfrentar dichos problemas, así como en beneficio de quienes repercute la acción organizativa.

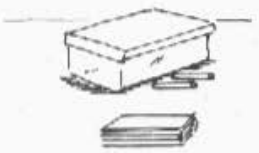
Características: Siendo una dinámica vivencial, en la primera parte de ésta, lo más importante es que se logre crear un ambiente de "juego" en el cual cada uno actúa espontáneamente sin racionalizar el significado concreto de su actuación en la vidal real.

Por este motivo, la dinámica puede tener muy distintos resultados según la actuación de los participantes. No hay un final mejor que otro, lo que salga en el proceso del juego deberá retomarse para la discusión. En este sentido, deberá dejarse lo más libremente posible la toma de decisiones en la dinámica, observando sólo las reglas de juego que se detallan más adelante.

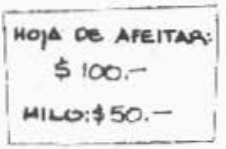
II.- ELEMENTOS:

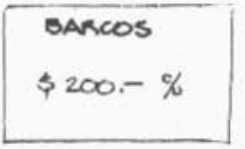
Número de participantes: Entre 30 y 50 personas

Material necesario:
(para 40 personas)



12 hojas de afeitar
12 rollos de seda o hilo de coser
8 cajas de zapatos, tizas o similares
200 billetes simulados de 10 pesos c/u.
500 billetes simulados de 5 pesos c/u.
2 letreros que digan:





Manojos de zacate, pajillas o popotes, de diversos tamaños.

Personajes:

1 vendedor de barcos

1 prestamista

1 vendedor de herramientas

1 cobrador de impuestos

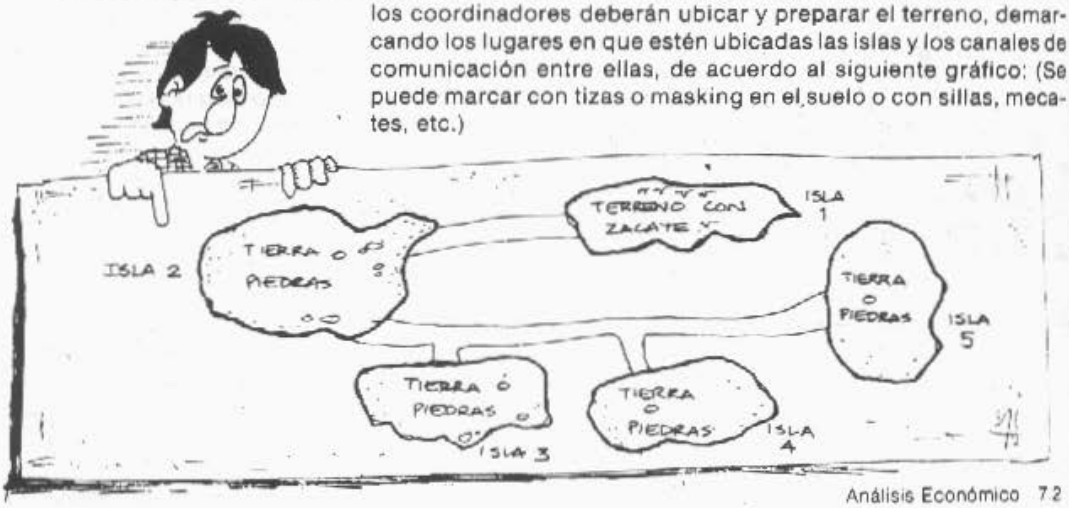
4 barqueros o lancheros

32 habitantes de las islas

(Eventualmente pueden añadirse observadores que deberán anotar lo que ven, sin intervenir en el juego)

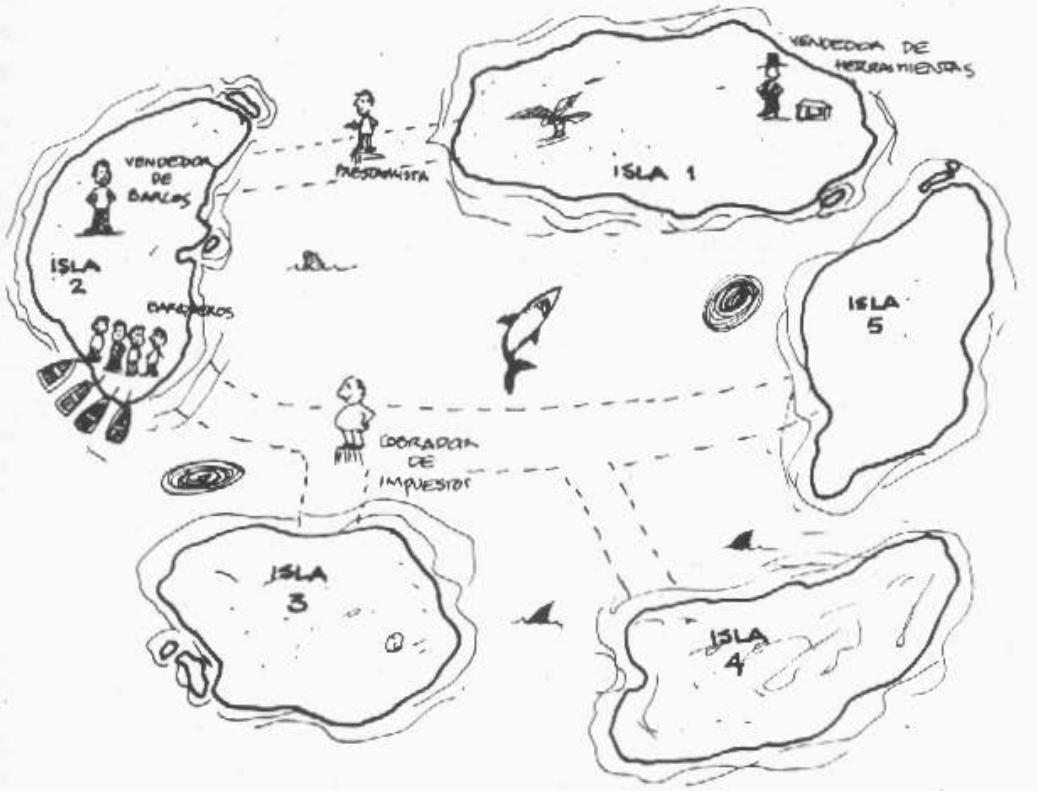
III.- PREPARACION:

1) Preparación del terreno: Previo al desarrollo de la dinámica, él o los coordinadores deberán ubicar y preparar el terreno, demarcando los lugares en que estén ubicadas las islas y los canales de comunicación entre ellas, de acuerdo al siguiente gráfico: (Se puede marcar con tizas o masking en el suelo o con sillas, mecates, etc.)



2) Reparto de papeles y ubicación de ellos en las islas:

Se pedirán 8 voluntarios para representar los papeles de: vendedor de barcos, prestamista, vendedor de herramientas, cobrador de impuestos y los cuatro barqueros. El resto, constituirán la población de las islas, colocándose 8 en cada una de las islas 1, 2, 3, 4 y 5. La distribución de los personajes sería como figura en este gráfico:



Previamente, se ha conversado con uno de los lancheros y se indica solamente que él va a jugar el papel de acaparador, y se le dan, sin que nadie se de cuenta, 200 pesos (20 billetes de a 10) para que los guarde y los utilice en la dinámica sin que se den cuenta los otros lancheros. Cuando repartan el dinero (paso siguiente) él lo recibirá como si no tuviera nada en sus bolsillos.

3) Primer Reparto de Dinero: El prestamista tendrá 2,000 pesos en billetes de a 10.00 (es decir, 200 billetes de a 10). Los repartirá de la siguiente forma:

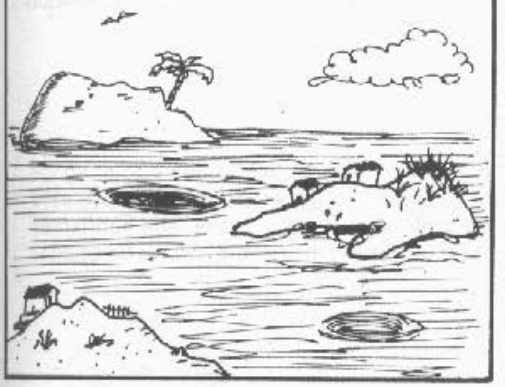
a) A cada lanchero le dará 20 billetes de 10 = 200 pesos.

b) A cada habitante de la isla 1, le dará 15 billetes de 10 = 150 pesos por persona.

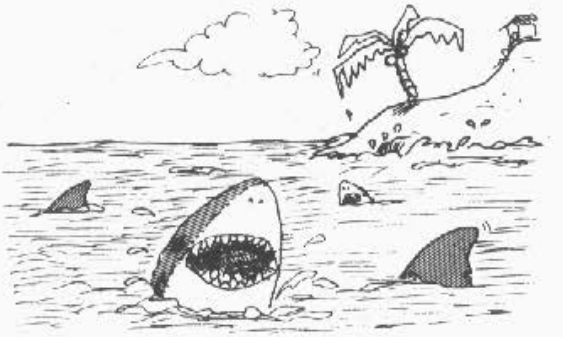
El coordinador de la dinámica entregará 20 billetes de a 5.00 al cobrador de impuestos = 100 pesos.

4) Se cuenta la primera parte de la historia: (similar a esta):

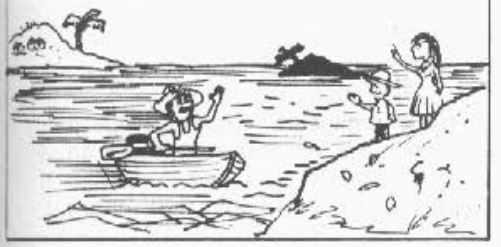
"El mar que rodeaba estas islas era muy, pero muy peligroso. Estaba lleno de remolinos y corrientes subterráneas."



"Además estaba poblado de tiburones y pirañas muy hambrientas, que se comían en segundos cualquier otro ser vivo que cayera en las aguas. Nadie podía bañarse en esas aguas."



"Por ello, los habitantes de las islas estaban separados unos de otros. La única manera de comunicarse era a través de barcos pequeños o lanchas en los que sólo podía viajar una persona".



"Y los barcos sólo podían navegar por ciertas zonas donde el mar no era tan movido. Si se salían de estas zonas, se hundían irremediablemente al fondo del mar".

"La isla No. 1 estaba llena de un maíz muy alimenticio que crecía de manera silvestre. (El zacate) Pero hacía falta cosecharlo y empacarlo para poderselo comer. Y para esto hacía falta tener herramientas que sólo se vendían en una pequeña tienda dentro de la isla (las hojas de afeitar y los rollos de hilo de coser). Cada hoja de afeitar valía 100 pesos y cada hilo 50 pesos."

"En la isla No. 2 vivían 4 lancheros que eran los que viajaban entre las islas. Pero tenían que comprar los barcos (las cajas de zapatos o similares) a un vendedor de barcos que vivía en la isla. Cada barco valía 200 pesos.

"En las islas 3, 4 y 5 vivían muchos habitantes, pero en ellas se habían ido agotando los recursos por diversas razones y no había nada: ni alimentos para recoger, ni barcos para navegar, eran islas en las que prácticamente había sólo arena y rocas, sus habitantes padecían mucha hambre, y sólo tenían un poco de dinero fruto remanente de épocas pasadas".

5) Segundo reparto de dinero y compras de barcos y herramientas.

El o los coordinadores repartirán entonces 20 billetes de a 5 pesos a cada habitante de las islas 3, 4 y 5. Es decir 100 pesos a cada uno.

Mientras tanto, se da la indicación de que los lancheros vayan a comprar sus barcos y los habitantes de la isla No. 1, vayan a comprar sus herramientas.

6) Segunda parte de la historia:

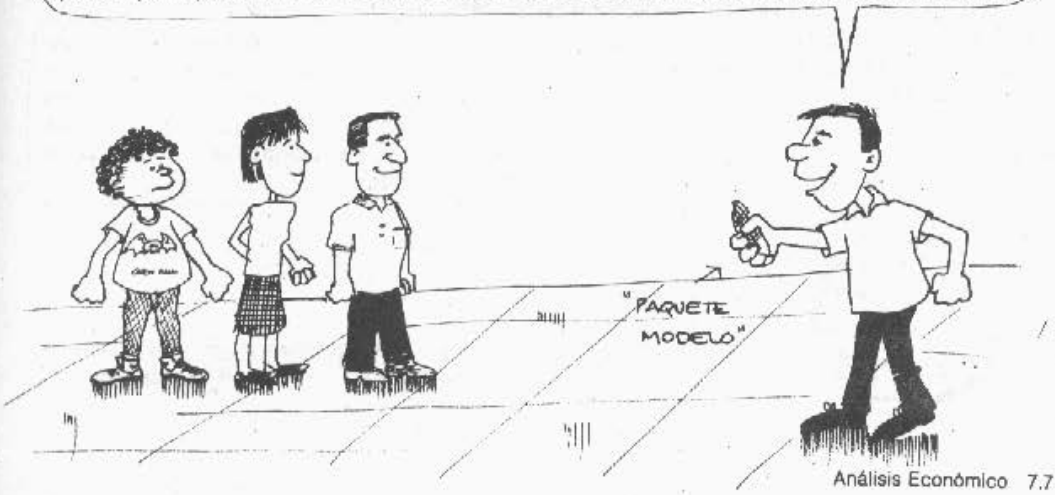
"Los habitantes de la isla No. 1, habiendo recibido un préstamo de 150 pesos, han podido comprar sus herramientas para cosechar el maíz silvestre. Pero tendrán que devolver el préstamo, pagando 50 pesos más de interés, es decir 200 pesos. Si no lo hacen serán arrojados al mar.

"Los lancheros, recibieron un préstamo de 200 pesos y tienen también que devolverlo, con un interés de 70 pesos, es decir 270 pesos, aparte deberán recibir una ganancia por la inversión que han hecho al comprar un barco, poniéndolo a trabajar. Si no logran pagar, serán arrojados al mar.

"Los habitantes de las islas desiertas, tienen dinero, pero pueden morir de hambre, por lo que tendrán que comprar la única comida existente: el maíz silvestre".

"En uno de los lugares donde pueden transitar los barcos, hay un cobrador de impuestos, que cobrará 5 pesos a cada barco que pase por ahí, sea de ida o de venida. Si no se paga el impuesto, no podrá pasar ningún barco".

"Para que la comida pueda ser vendida tienen que cortarse 10 hojas de zacate de modo que las puntas de ambos lados queden parejas, y deberán estar amarradas con el hilo. Si no es así, quiere decir que el maíz está podrido y no sirve para alimentarse". (aquí mostrar un paquete "modelo" de hojas bien cortadas y amarradas). Cada paquete vale 5 pesos, pero puede subir o bajar de acuerdo a la abundancia o escasez (real o ficticia).



"Cada habitante de las islas deberá adquirir un mínimo de 5 paquetitos de comida para subsistir. Si no lo hace, significa que murió de hambre. 5 paquetes es el mínimo de subsistencia. Si adquiere más, estará mejor alimentado".

III.- INSTRUCCIONES: 7) Indicaciones para el comienzo de la dinámica
Vamos a representar un mes de vida, para ver cuántos pueden subsistir en la isla".

A los de la isla 1: "Comiencen a trabajar: el que corta, amarra y vende más paquetitos, vivirá y ganará".

A los barqueros: "Comiencen a trabajar. El que adquiera y venda más paquetitos al mejor precio, podrá pagar el préstamo y ganará".

A los otros habitantes: "Comiencen a luchar por la vida. El que no adquiera 5 paquetitos, morirá de hambre".

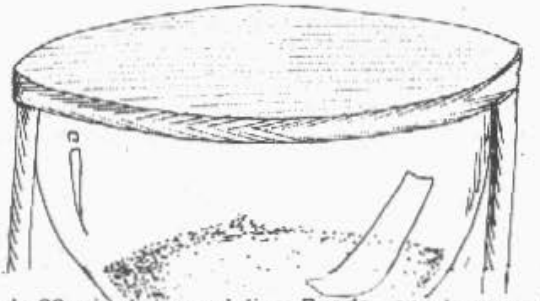
A todos: "Recuerden: sólo se puede mover en barco entre las islas. El que no tenga uno amarrado al cuello, será tragado por los tiburones y pirañas. Y el barco que se salga de las zonas permitidas, se hundirá en el fondo del mar".

"Tienen 30 minutos para ver quienes logran vivir".
Estos 30 minutos representan un mes en la vida real.

IV.- DESARROLLO:

Aquí el coordinador debe estar atento para declarar ahogado o comido por los tiburones al que se salga de los límites, y deberá estar animando permanentemente a la competencia. Debe crear un ambiente de competencia individual en todo momento.

A partir de ahora el coordinador sólo repetirá las últimas indicaciones (No. 7) dejando a la propia iniciativa de los participantes el que resuelvan cualquier problema que surja. El no debe indicarles en ningún momento qué hacer. Sólo vigila que no se quiebren las normas básicas.



El tiempo de 30 minutos es relativo: Puede acortarse o alargarse en función de que se logren los objetivos de la dinámica: que se produzca una relación de intercambio. Esta puede ser puramente individual o puede ser que los de la isla 1, se organicen para transportar sus propios productos comprando un barco, o que alguna de las islas desiertas lo haga, etc. Puede ser que todos subsistan o que nadie lo haga, etc.

Una vez cumplido el tiempo, se suspende toda actividad y se pide a cada isla que haga su balance de vivos y muertos, y de cuánto consiguió cada uno. Que se paguen los préstamos y que quienes no cumplieron sean arrojados al mar por el prestamista, declarándoseles "muertos".

V.- REFLEXION:

Al iniciar la discusión y el análisis es necesario que estén presentes los diversos elementos que intervinieron en la primera parte para facilitar la descodificación.

La discusión se realizará en 3 niveles:

a) Intercambio vivencial: Se les pregunta brevemente qué sintieron, cómo vivieron su situación, etc. Para dejar salir todas las emociones y luego hacer un análisis más en frío.

b) Análisis de contenido: Se pregunta sobre el significado de cada símbolo: Herramientas, productos, barcos, personajes, situación de las islas, etc. Centrar la discusión en la relación de comercialización.

c) Aplicación a la realidad: Se pregunta si algunos elementos aparecidos en la dinámica, aparecen igual en nuestra realidad concreta: Acaparamiento, especulación, alza de precios, organización, etc. Centrarse en lo que es la globalidad del proceso productivo y la importancia de tomar en cuenta los intereses de cada uno de los sectores o clases sociales existentes en nuestras sociedades que representan, etc. Aquí prolongar lo que sea necesario para trabajar el tema.

Poco a poco ir olvidándose de lo que pasó en la dinámica, para centrarse en lo que es la realidad. No olvidar que la dinámica es una herramienta para facilitar el análisis de la realidad y que lo importante a analizar es ésta y no la dinámica.

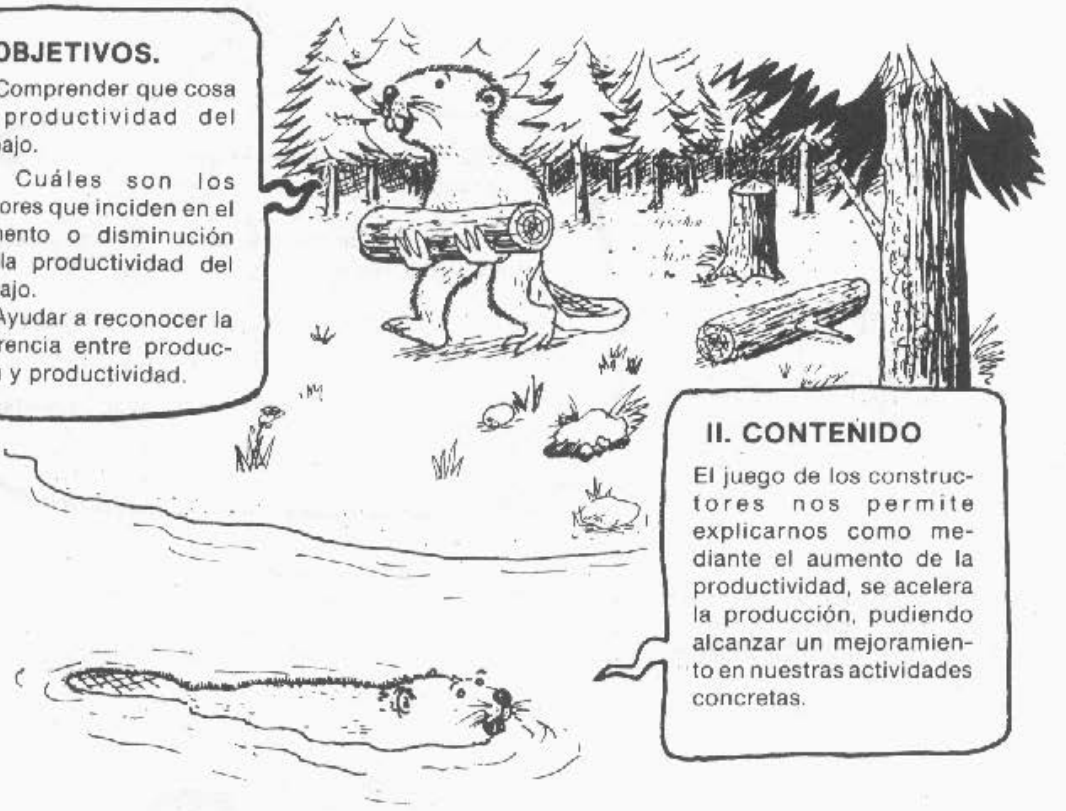
EL JUEGO DE LOS CONSTRUCTORES

I. OBJETIVOS.

1.- Comprender que cosa es productividad del trabajo.

2.- Cuáles son los factores que inciden en el aumento o disminución de la productividad del trabajo.

3.- Ayudar a reconocer la diferencia entre producción y productividad.

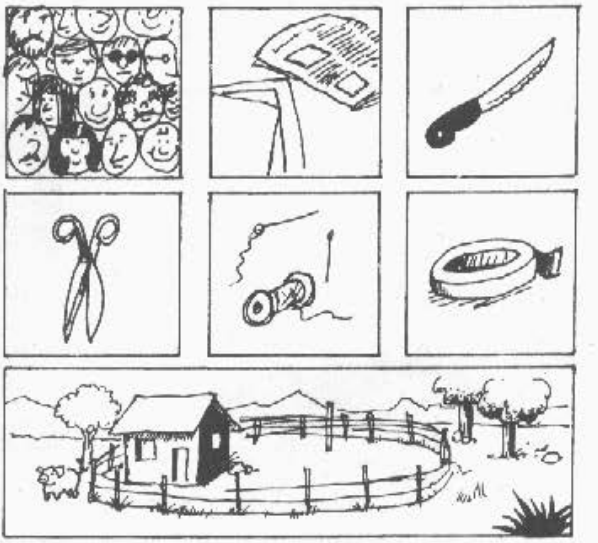


II. CONTENIDO

El juego de los constructores nos permite explicarnos como mediante el aumento de la productividad, se acelera la producción, pudiendo alcanzar un mejoramiento en nuestras actividades concretas.

III. ELEMENTOS DEL JUEGO

1) 16 participantes como máximo.
2) Cartón, cartulina o papel periódico.
3) Cuchillo.
4) Tijeras.
5) Agujas e hilos de cocer.
6) Masking Tape.
7) Reglas de medir.
8) Navajas y hojas de afeitar.
9) Rancho Modelo (este será diseñado por la coordinación).



— Se dividen los participantes en grupos de 4 ó 5 personas.

— Hay un coordinador o narrador.

— Cada grupo recibe una bolsa con materiales para trabajar.

GRUPO A: Recibe cartón, papel, cuchillo, agujas, hilo y regla.

GRUPO B: Recibe cartón, papel, hoja de afeitar, agujas, hilo y regla.

GRUPO C: Recibe cartón, papel, tijeras, masking tape y regla.

GRUPO D: Recibe cartón, tijeras, hoja de afeitar, masking tape y regla.

— Se eligen anticipadamente uno o dos observadores para cada grupo. Estos deben tomar nota sobre los obstáculos que tengan para la productividad y cómo los solucionan; además sobre los factores que contribuyen a aumentar la productividad. Estos observadores ayudarán al grupo con sus notas cuando el coordinador lo estime conveniente.

Se capacitará previamente al juego, a dos asesores técnicos que sabrán paso a paso, como construir fácilmente un rancho. Estos asesores van a entrar en la tercera etapa del juego.

— Se muestra un rancho modelo elaborado, para que sirva de ejemplo.

V. DESARROLLO DEL JUEGO:

Se desarrolla en tres etapas o pasos. El coordinador introducirá a la dinámica comentando lo siguiente:

PRIMERA ETAPA:

Constará de 20 minutos aproximadamente en los que cada grupo tratará de construir el mayor número de ranchos, no puede haber comunicación entre los grupos. Los observadores tomarán nota de acuerdo a su rol establecido.

SEGUNDA ETAPA:

Pasados los 20 minutos, el coordinador llama a todos los grupos para que presenten su producción.

GRUPO	ORGANIZAC. INICIAL	PRODUCCIÓN	PRODUCTIVIDAD	PR	SLEMAS NTADOS	SOLUCIONES DADAS
1	NO	5 RANCHOS	5 RANCHOS EN 20 min	etc.		

Reconocida la producción se dá la siguiente instrucción:

TERCERA ETAPA:

Después de que transcurren los 5 minutos

Terminados los 20 minutos, se presenta la producción de los grupos y se inicia la reflexión.

VI. REFLEXION:

– Al principio es conveniente dejar expresar el estado de ánimo de los participantes.

Posteriormente, conviene ir elaborando el cuadro de la segunda etapa:

GRUPO	NUEVA ORGANIZACION	PRODUCCION	PRODUCTIVIDAD	PROBLEMAS-ASESORIAS-SOLUCIONES
1	DECORTARON 2 PEGARON 2 COSIO	8 RANCHOS	8 RANCHOS EN 20 MINUTOS	DESP...
2				
3				
4				

A través de las aportaciones de los observadores y miembros de los equipos se puede ir reconstruyendo el proceso de la técnica. ¿Qué sucedió en el juego? ¿Qué ocurrió al principio? ¿Qué hubo en cada paso?

Es importante resaltar los principales aspectos en torno de los cuales se profundiza la reflexión:

— Los problemas que se tuvieron en cada etapa y cómo se resolvieron.

— El papel de la asesoría técnica en el proceso de producción.

— La productividad y los factores que la disminuyen o incrementan.

— La productividad como un indicador de la cantidad y calidad de la producción.

Por último se debe hacer una comparación entre todo lo reflexionado con las dificultades que existen en los distintos trabajos productivos.

VII. VARIACION:

— Al principio, antes de dividir los grupos, pueden prepararse secretamente un saboteador de la producción en cualquier grupo, de tal manera que, su acción, así como la respuesta que dá el grupo a ella, puedan ser reflexionados.

EL JUEGO DEL CAPITALISMO

I.- OBJETIVO:

Reflexionar sobre las dinámicas de las relaciones económicas de intercambio comercial que se dan dentro del sistema capitalista.

II.- CONTENIDO:

Esta técnica propicia una intensa dinámica de interrelación "comercial" a través del juego de roles (jornalero, pequeño comerciante, gran propietario, etc...) y bajo ciertas reglas, que permite la vivencia y el análisis de como se dan dichas relaciones en la sociedad.
Se requiere un trabajo previo de elaboración de material.

III.- PARTICIPANTES: Pueden ser 10, 20 o 40, lo óptimo son 40.

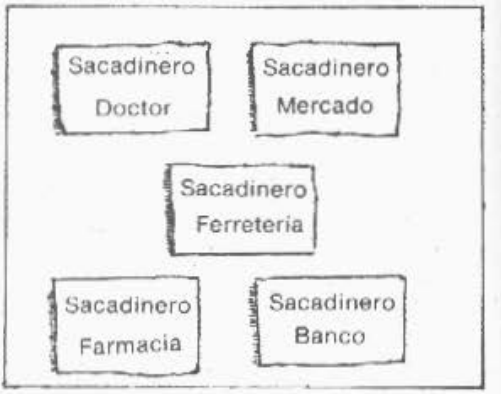
IV.- MATERIALES: Aquí enlistaremos lo necesario para desarrollar el juego con 10 jugadores. Es obvio que todo el material se duplicará o triplicará según sean 20 ó 40 participantes.

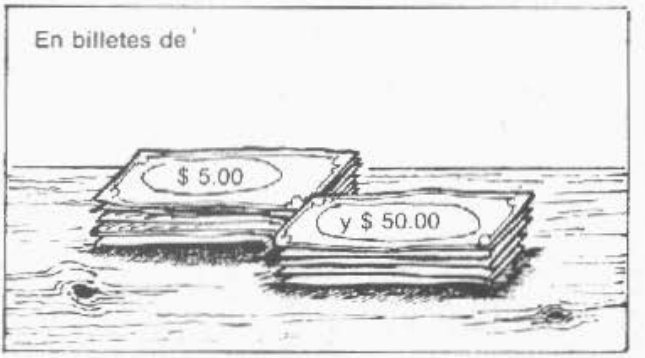
A) Gafetes con el rol y número de cada jugador.

Rol:	No.:
3 jornaleros	(1, 2, 3)
3 cooperativistas	(4, 5, 6)
1 pequeño comerciante	(7)
1 pequeño propietario	(8)
1 gran propietario	(9)
1 gran comerciante	(10)

Además los Gafetes de: Autoridad, Policía y Banco.

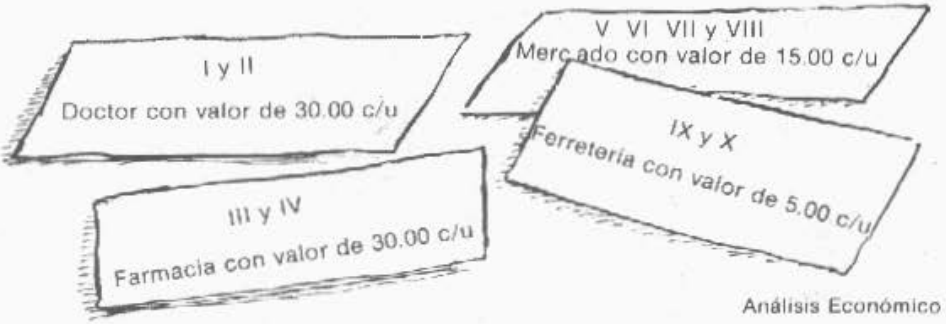
Que serán de las personas que dirijan el juego.





D) También habrá Necesidades y Bienes con los cuales se hará el intercambio.

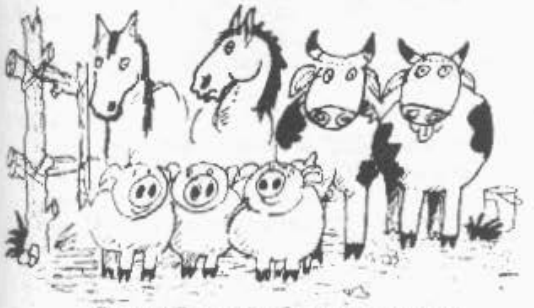
- Las tarjetas de Necesidades, cada una marcada con número romano serán:



- Los Bienes se distribuirán en pequeñas bolsitas, de acuerdo al rol representado, es decir:

Para cada Jornalero:
3 cerdos con valor de $ 5.00 c/u
1 caballo con valor de 15.00 c/u

Para cada Cooperativista:
3 cerdos con valor de $ 5.00 c/u
1 caballo con valor de 15.00 c/u
2 vacas con valor de 30.00 c/u



Para el Pequeño Comerciante y el Pequeño Propietario c/u:
3 cerdos con valor de $ 5.00 c/u
2 caballos con valor de 15.00 c/u
2 vacas con valor de 30.00 c/u

Para el Gran Comerciante:
y el Gran Propietario a c/u:
3 vacas cuyo valor es de $ 30.00 c/u
2 tractores cuyo valor es de 45.00 c/u

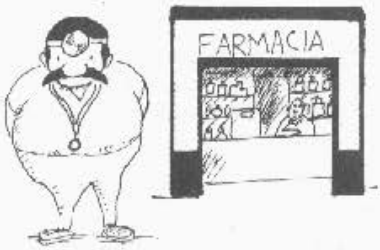
E) Elaboración de una Hoja de Control, que será para la Autoridad

GRUPO	No.	EMPEZO 1ro.	EMPEZO 2do.	NECESIDADES 1ro.	NECESIDADES 2do.	TERMINO 1ro.	TERMINO 2do.
Jornalero	1						
	2						
	3						
Cooperativista	4						
	5						
	6						
Pequeño Propietario	7						
	8						
Gran Propietario	9						
	10						

V.- PREPARACION:

Los roles de cada jugador se reparten por suerte, simultáneamente se les darán también los bienes correspondientes.
Las necesidades se otorgan al azar.
Siendo 10 jugadores, los sacadineros se reparten de la siguiente manera:

El gran propietario será Doctor y dueño de la Farmacia.



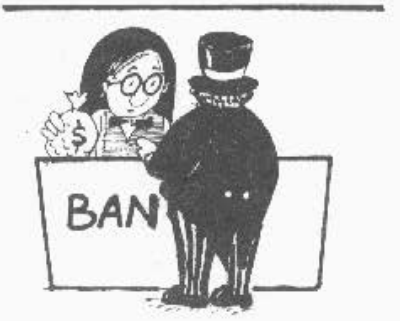
El gran comerciante será dueño del Mercado y la Ferreteria.

Aclaración:
(Si fueran 20 participantes habría 2 grandes propietarios, 1 será doctor y el otro tendría la Farmacia al igual habria 2 comerciantes, uno tendria el Mercado y el otro la Ferreteria).

— El dinero con el que empezó cada jugador en la 1era. y 2da. etapa.
— Las necesidades que le tocaron en la 1era. y 2da. etapa y aplicará las reglas del intercambio, con ayuda de la policia.

Naturalmente los jugadores se agruparon por sus roles asignados recomendándoles hacerlo pero que se ayuden a tomar decisiones acerca de lo que mejor convenga a sus intereses.
Se darán a conocer las siguientes Reglas del Intercambio:

a) Al comenzar el juego no hay efectivo para que empiece a circular es necesario que uno de los grandes propietarios o comerciantes que tienen $180.00 en bienes, los muestre al BANCO y los cambie por efectivo. Ya podrán asi comprar bienes a otros y negociar. También podria suceder que se junten dos pequeños comerciantes, cada uno con sus $90.00 y los cambien por efectivo en el BANCO.



b) Los bienes se cambian en el BANCO. Se dará para ellos en efectivo el mismo precio que tengan marcado, pero el jugador que quiera cambiar siempre tendrá que exhibir $180.00 ya sea en bienes o en efectivo o por la suma de ambos; de otra forma no podrá cambiar. Esta garantía para el BANCO de estar tratando con gente seria.

c) Entre particulares la compra-venta de bienes es regateo o negociación libre, es decir, según acuerden los contratantes.

d) A los sacadineros sólo se les puede pagar en efectivo.

e) Cuando algún jugador no alcance a pagar una necesidad (DEUDA) saldrá del juego: Si no alcanza a pagar a la Farmacia o al Doctor saldrá muerto; si no alcanza a pagar al mercado o a la Ferretería quedará preso. Las autoridades total o parcialmente expropiarán los bienes a quienes cometan algún delito en el juego. (Deben mantener estos bienes en su poder).

VI.- DESARROLLO:

— Primera Etapa:

Se dan 20 minutos para el intercambio de bienes a efectivo y para cubrir necesidades, los jugadores que no alcancen a hacer el pago de sus necesidades, saldrán del juego. La autoridad avisará cuando falten más o menos 3 minutos para el cierre de operaciones.

— Segunda Etapa: La autoridad anotará con que dinero cuenta cada jugador que siga participando, las necesidades se recogerán y se volverán a repartir al azar, anotando luego con qué necesidades empieza cada jugador la 2da. Etapa. Se vuelven a dar otros 15 ó 20 minutos para seguir el intercambio.

Al cierre de operaciones se muestra en una pizarra la hoja de control y se pregunta a los que quedaron en el juego con cuánto dinero terminaron, anotándolo en la hoja 1.

VII.- REFLEXION:

Se puede comenzar la reflexión tratando de que los participantes expresen su vivencia durante la dinámica:
¿Cómo vivieron la experiencia los jugadores de dinero, cómo la vivieron los que quedaron fuera del juego, cómo se sintieron los pequeños propietarios, etc...

A partir de estas vivencias y del análisis de la hoja de control, se pueden ir respondiendo algunas interrogantes como las siguientes:

- × ¿Cómo fué la repartición de los bienes?
- × ¿Son justas las reglas del intercambio? ¿a quién favorecen?
- × ¿Qué papel desempeñó la autoridad?
- × ¿Qué papel desempeñaron los "servidores públicos" como el doctor? ¿por qué?
- × ¿Qué valores privaron? (lucro, competencia, individualismo, etc.)

Con estas participaciones, la coordinación puede ir conduciendo al grupo a comparar las situaciones vividas en la técnica con su situación concreta.

- × Lo que pasó en la dinámica... ¿sucede e nuestra vida cotidiana?
- × ¿Qué ejemplos podemos dar de ello?
- × ¿Realmente la sociedad en que vivimos está formada por diferentes grupos o clases? ¿cuáles?
- × ¿Qué poseè cada una de éstas?
- × ¿Cómo se relacionan entre sí?
- × ¿Qué clase sale beneficiada? ¿Por qué?
- × ¿En dónde está el origen de esta situación?
- × ¿Se podrán cambiar las cosas de forma que no sean sólo unos pocos los que se beneficien?

VIII.- SUGERENCIAS:

1.- Sería conveniente que esta última parte de la reflexión se hiciera por grupos que luego llevarán sus conclusiones al plenario, ésto con el fin de lograr mayor profundidad.

2.- Dado que el funcionamiento económico del sistema capitalista es muy complejo, es conveniente no tratar de forzar la comprensión del grupo con "explicaciones muy elaboradas" que casi se convierten en conferencias. Mejor conviene centrarse en el análisis de las relaciones de intercambio.

3.- De mayor importancia es que el grupo pueda reconocer en su realidad a las diferentes clases que actúan y que identifique las formas concretas en que se relacionan comercialmente.

4.- Para ésto es necesario que se "adecúe a los participantes" tanto la división que se hace de grupos como la lista de bienes, por ejemplo, si se trabaja con personas del sector urbano-popular no tiene mucho sentido hablar de jornaleros o ejidatarios y de cerdos o vacas, pero sí tiene más sentido hablar de sub-empleados, albañiles, obreros, casatenientes, fraccionadores, casa, tabiquera, camión materialista, etc.

EL PODER DE LAS ESTRELLAS

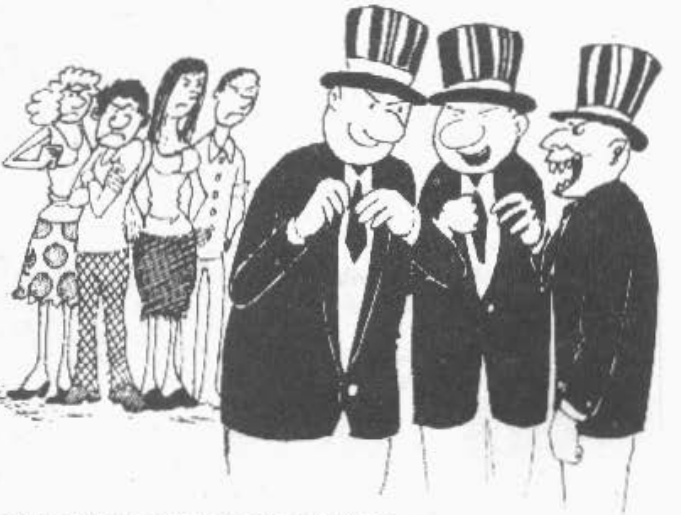
I.- OBJETIVO:

Introducir al análisis de la sociedad capitalista y evidenciar el abuso del poder que se da en este tipo de sociedad.

II. CONTENIDO:

Este es un juego en el que una sociedad (los participantes divididos en tres grupos) se va movilizando por medio de la distribución de la riqueza en forma de fichas. Los participantes tienen la adquisición de la riqueza por medio de negociaciones entre ellos.

Una vez que la sociedad es establecida, al grupo con mayor riqueza se le da el derecho, en determinada etapa, de hacer las reglas del juego. Generalmente hacen reglas que los otros grupos consideran injustas y nefastas. Una revuelta contra las reglas y quienes las hicieron, que por lo general sucede, hace que el juego termine.



III. MATERIALES Y PREPARACION:

No. PARTICIPANTES: 30 es el número ideal.

No menos de 18 y como máximo 40

— SOLES, SATELITES Y PLANETAS

Los participantes se dividen en tres grupos:

SOLES

SATELITES

PLANETAS

Cada participante llevará un pedazo de cartulina o papel con el dibujo de un sol, un planeta o un satélite, dependiendo del grupo al que pertenezca.

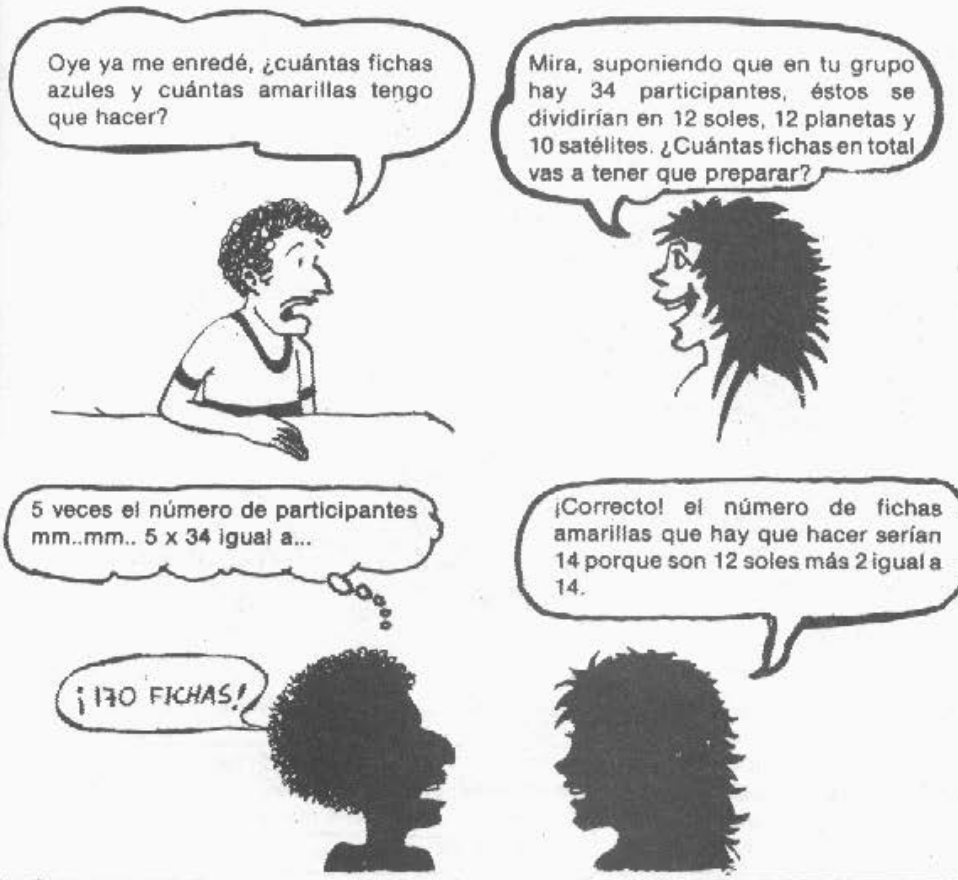
- FICHAS AMARILLAS, VERDES, ROJAS, BLANCAS Y AZULES.

El número total de fichas requeridas es cinco veces mayor que el número de participantes.

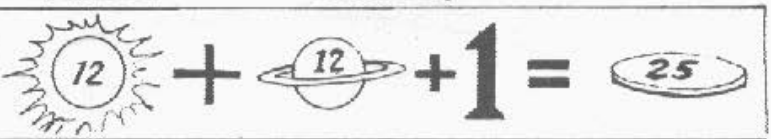
El número de fichas verdes requeridas es el número de soles más el número de planetas más uno.

El número de fichas amarillas requeridas es el número de soles más dos.

El número de fichas rojas, blancas y azules necesarias es: cinco veces el número de participantes menos el número total de fichas verdes y amarillas. Debe haber más o menos un número igual de rojas, blancas y azules.



El número de fichas verdes sería:



Y el número de fichas rojas, blancas y azules suman 131 que salen de restar 170 (que es el total de fichas) menos 39 (que es la suma de las verdes más las amarillas 25 × 14)

Las fichas se van agrupando en sobres para dárselas a los participantes el tipo y número de fichas dependerá del grupo al que pertenezca.

Cada Sol recibe una ficha amarilla, una verde y tres revueltas, seleccionadas entre rojas, blancas y azules.

Cada Planeta, excepto uno, recibe una ficha verde y cuatro seleccionadas entre rojo, blanco y azul.

Cada Satélite, excepto uno, recibe una mezcla de fichas rojas, blancas y azules.

Al planeta y satélite exceptuados, se les da la misma distribución de fichas que a los soles: una amarilla, una verde y una mezcla de rojas, blancas y azules.

— BONOS:

Se preparan unas fichas especiales que se usarán en las sesiones de adjudicación de bonos. Estas fichas pueden ser un poco más largas o grandes que las otras fichas y de cualquier color. Serán tres bonos para cada grupo.

* DIVISION DE LOS PARTICIPANTES Y DISTRIBUCION DE FICHAS:

Como ya se dijo, los participantes se dividen en 3 grupos, éstos se sientan en grupos separados.

Recuerden que cada persona lleva un símbolo en el pecho, representando su grupo.

* EXPLICACION DEL SENTIDO DEL JUEGO:

Una vez divididos y con sus fichas...

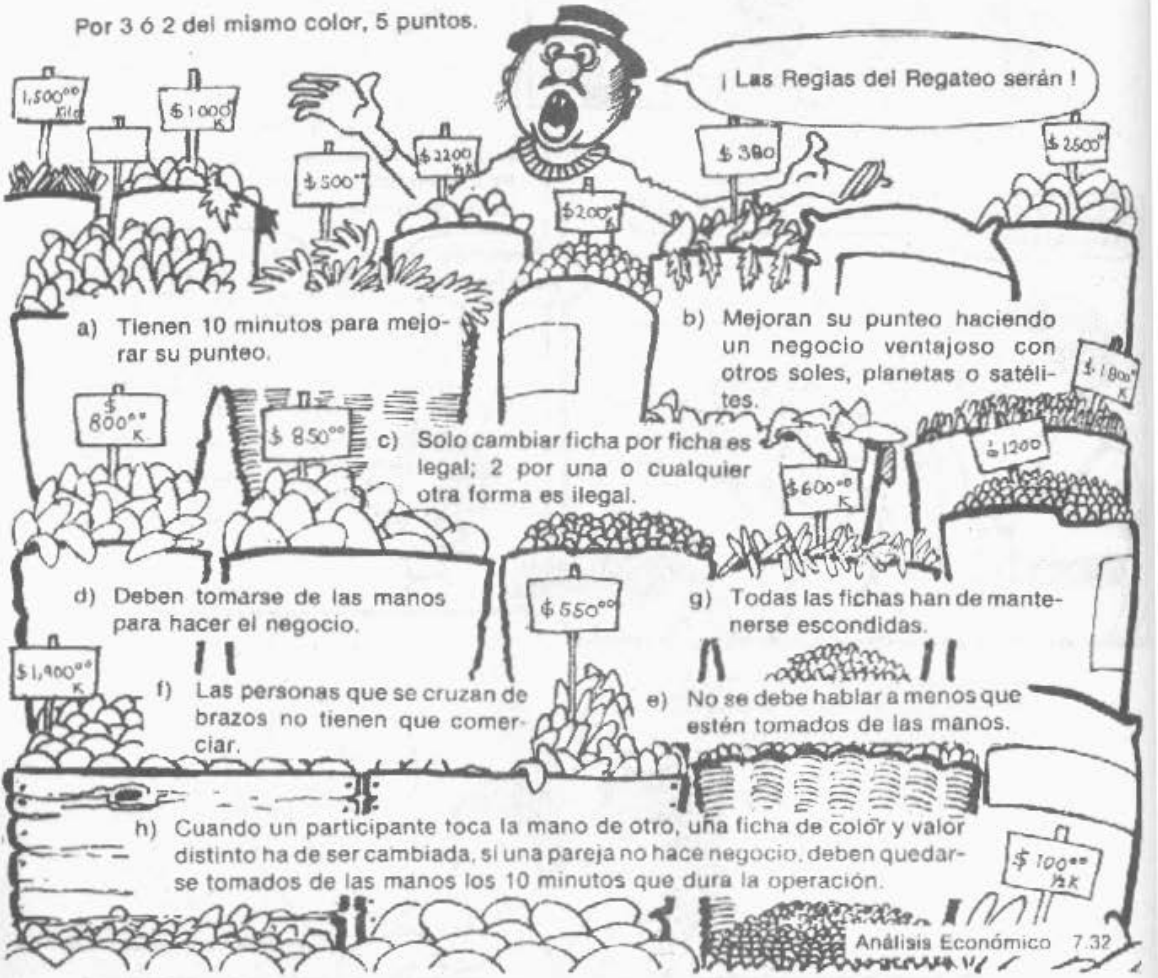
Probablemente alguien durante el juego pregunte:

No hay que decirles que a un grupo, en determinado momento, le será dado el hacer las reglas del juego.

* EXPLICACION DEL SISTEMA DEL PUNTEO:

Amarilla	80 puntos
Verde	25 puntos
Roja	15 puntos
Blanca	10 puntos
Azul	5 puntos

Se darán puntos adicionales a la persona, si consigue reunir fichas del mismo color:
Por 5 del mismo color, 25 puntos. Por 4 del mismo color, 15 puntos.
Por 3 ó 2 del mismo color, 5 puntos.



Se pueden añadir reglas que se consideren apropiadas.

SOLES	1ª COMERCIO	1º BONO	2º COMERCIO	2º BONO
PEDRO				
JUAN				
CARMEN				
JOSÉ				
SATELITES				
MANUEL				
ROSA				
LILIA				

Por último, hay que anotar, por grupo, los nombres o iniciales de cada participante, en una pizarra o papel grande, para llevar el punteo de cada quien.

IV. DESARROLLO:

* INICIANDO LA PRIMERA OPERACION DE COMERCIO:

Una vez explicadas las reglas se inicia la operación comercial.

Después de 10 minutos de negociar...

Los participantes suman sus puntos obtenidos en la operación de negocios y los anotan en la pizarra al lado de sus iniciales.

SOLES	1ª COMERCIO	1º BONO	2ª COMERCIO	2º BONO
PEDRO	145			
JUAN	130			
CARMEN				
LULÚ				

* INICIANDO LA OPERACION DE LOS PUNTOS DE BONOS:

Bueno, ahora habrá una sesión de adjudicación de bonos. (Mientras eso sucede, se recogen las piezas originalmente distribuidas y se preparan para una segunda distribución).

REGLAS DE LA SESION DE ADJUDICACION DE BONOS:

a) Se enseña una ficha de bono.

b) Se da a cada grupo tres fichas de bonos.

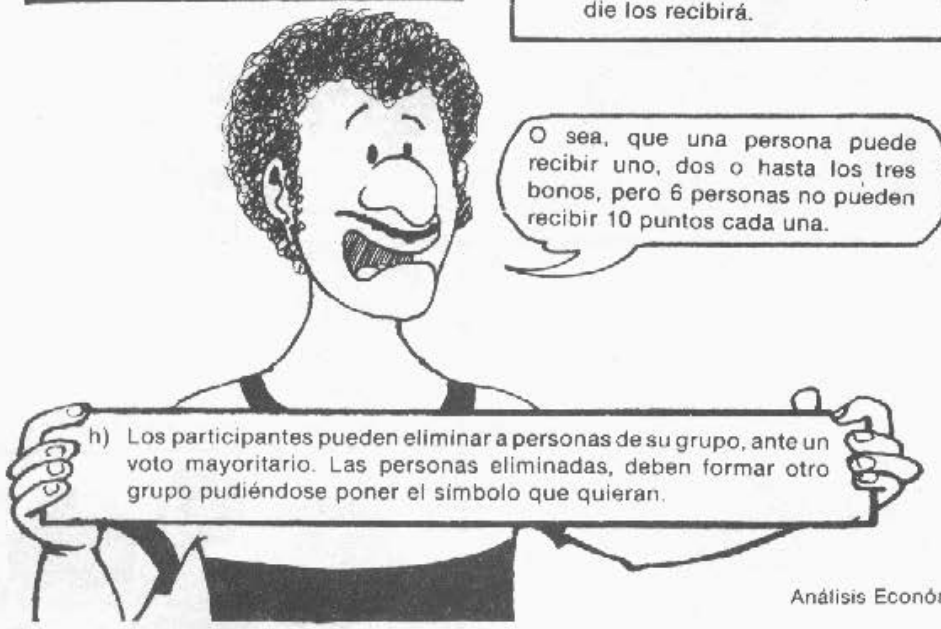
c) Se dice que cada ficha vale 20 puntos.

d) Su tarea durante la sesión es distribuir los bonos a los miembros del grupo.

e) La decisión debe ser tomada por unanimidad.

f) Tienen 5 minutos para distribuir los bonos. Si los grupos no lo hacen en este tiempo, los bonos les serán retirados y nadie los recibirá.

g) Las fichas deben ser distribuídas en unidades de 20 o más



O sea, que una persona puede recibir uno, dos o hasta los tres bonos, pero 6 personas no pueden recibir 10 puntos cada una.

h) Los participantes pueden eliminar a personas de su grupo, ante un voto mayoritario. Las personas eliminadas, deben formar otro grupo pudiéndose poner el símbolo que quieran.

La coordinación puede contestar cualquier pregunta sobre el procedimiento.

Cualquier cambio de grupo ha de ser anunciado. Aquí es necesario que los participantes se den cuenta que el grupo de soles está formado por las personas que tienen punteo más alto.

SE INICIA LA SEGUNDA VUELTA:

Se repite el ciclo: sesión de negocios, de bonos, reclasificación, por una o dos veces hasta que los soles tengan mayor punteo.

Más o menos después de la segunda sesión de bonos. Se anuncia que:

Aunque cualquier grupo puede sugerir las reglas, los soles decidirán cuales serán implantadas.

Se dá un tiempo para eso...

El coordinador puede sugerir a los soles que hagan reglas tales como: que sea necesario a los planetas y satélites negociar con los soles aunque los primeros tengan los brazos cruzados; que los planetas y satélites den a los soles las fichas que pidan sin importan si éstos quieren negociar o no, redistribuir las fichas en bases más equitativas, etc.

Se anuncia a todos los participantes las reglas que los soles establecieron. Estas se pueden escribir en un pizarrón o papel grande.

De aquí en adelante, el juego será como venga.

Lo que probablemente suceda, es que los cuadrados hagan reglas muy duras para proteger su propio poder. Esto ha sucedido con casi todos los grupos que lo han jugado.

Los otros grupos o se rinden o se organizan o se vuelven hostiles o cometen un acto de frustración y desafío.

V. REFLEXION:

Después del juego, se reune a los grupos en plenario para analizar lo que sucedió en la técnica.

Es conveniente, que primero expresen como se sintieron durante el juego y en cada uno de sus momentos.

Es importante que esta discusión no dañe el juego, ni a alguno de los participantes. Si se ve que la discusión pasa de una amistosa rivalidad, se deberá encausar directamente a los temas implicados y no a las personalidades.

Conviene señalar que todo grupo que ha participado en el juego hasta ahora, ha reaccionado esencialmente en la misma forma.

¿Qué dice el juego sobre la naturaleza del hombre?

¿Está en la naturaleza del hombre, buscar desigualdad, querer ser mejor que otros, buscar más privilegios y riquezas?

Si así es, ¿hay algo equivocado en tales metas? ¿pueden ser legitimadas?

¿Hay alguna alternativa moral a la búsqueda de la desigualdad por el hombre?

¿Habría habido alguna diferencia si los planetas hubieran sido los soles, en lo que se refiere a su comportamiento?

¿Hay algún paralelo entre los sistemas establecidos por el juego y los sistemas o subsistemas en los cuales vivimos?

¿Cómo se ve el conflicto de clases sociales?

Como ésta técnica está muy grande, creimos conveniente hacer este sumario del juego para que tengas una idea síntesis del mismo.

1.- Se preparan las fichas y su distribución en los sobres para cada uno de los participantes

2.- Se divide a los participantes en tres grupos con sus símbolos.

3.- Se distribuyen a cada participante los sobres con las fichas.

4.- Se explica la intención del juego y el sistema de punteo.

5.- Se explican las reglas de negociación o regateo.

6.- Se elaboran las listas de cómputo para cada grupo con las iniciales de cada uno de los participantes.

7.- Los grupos negocian por 10 minutos más o menos.

8.- Se saca el total de puntos acumulados por cada quien y se anotan en las listas.

9.- Se explica la sesión de bonos y sus reglas; dándose 3 fichas de bonos a cada grupo.

10.- Se dan 5 minutos para la sesión de adjudicación de bonos por grupos.

11.- Mientras están en sesión, se colectan todas las fichas originalmente distribuídas y se prepara una segunda distribución.

12.- Se finaliza la sesión de adjudicación de bonos.

13.- Se revisa los punteos en las listas, para anotar los puntos recibidos en la sesión de bonos.

14.- Se cambia a las personas con mayor punteo al grupo de los soles y a las de menor punteo a los grupos de planetas y satélites; los eliminados forman otro grupo.

FIN DEL PRIMER PERIODO:

15.- Se repite el proceso.

16.- Después de la segunda o tercera vuelta se dá a los soles el derecho de hacer las reglas del juego.

17.- De ahí en adelante se juega como convenga.

18.- Reflexión.

AL FIN

8. técnicas de análisis Político

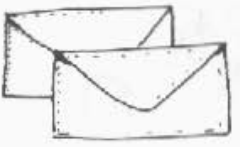
el traslado peligroso

II. CONTENIDO:

A través de que el grupo viva y reflexione el juego de "El Coyote, el Maíz y la Gallina" comprenda en un primer y elemental nivel lo que es el proceso de conocimiento dialéctico (práctica-teoría-práctica) aplicado a la organización y educación popular.

III. ELEMENTOS: 14 sillas, colocadas en 2 hileras de 7.

2



que contenga la siguiente información:

- 4 jueces
- 2 equipos de 8 a 6 participantes cada uno

IMDEC

IV. PREPARACION:

La coordinación debe formar los 2 equipos de participantes y elegir a los 4 jueces.

Previo al desarrollo de la técnica, se les deben dar las siguientes indicaciones a los jueces, sin que los miembros de los equipos participantes las escuchen; éstas son:

+ Si un jugador deja juntos al maíz y a la gallina, se le debe retirar la bolsa que diga "maíz", pues ya se lo comió la gallina.
+ Si dejan juntos al coyote y a la gallina, se debe retirar la bolsa que diga "gallina", pues ya se la comió el coyote.
+ El juez que retire una bolsa no deberá dar ninguna explicación a los jugadores.

Del extremo donde se vaya a iniciar el juego, estarán los participantes de los dos equipos, y ambos tendrán a la mano —sobre el piso o en alguna mesa— sus tres bolsas correspondientes: Coyote, Maíz y Gallina.

IMPORTANTE:

Las bolsas deberán estar a la vista de los participantes hasta el momento exacto del inicio del juego.

V. DESARROLLO: Para iniciar la técnica, el coordinador debe dar las siguientes indicaciones a los dos equipos:

"Uds. van a participar en una competencia, que consiste en trasladar al otro lado, estos tres objetos. Las sillas simularán un puente que se está cayendo, por lo que sólo podrá pasar sobre él una persona con UNO de los tres elementos solamente.

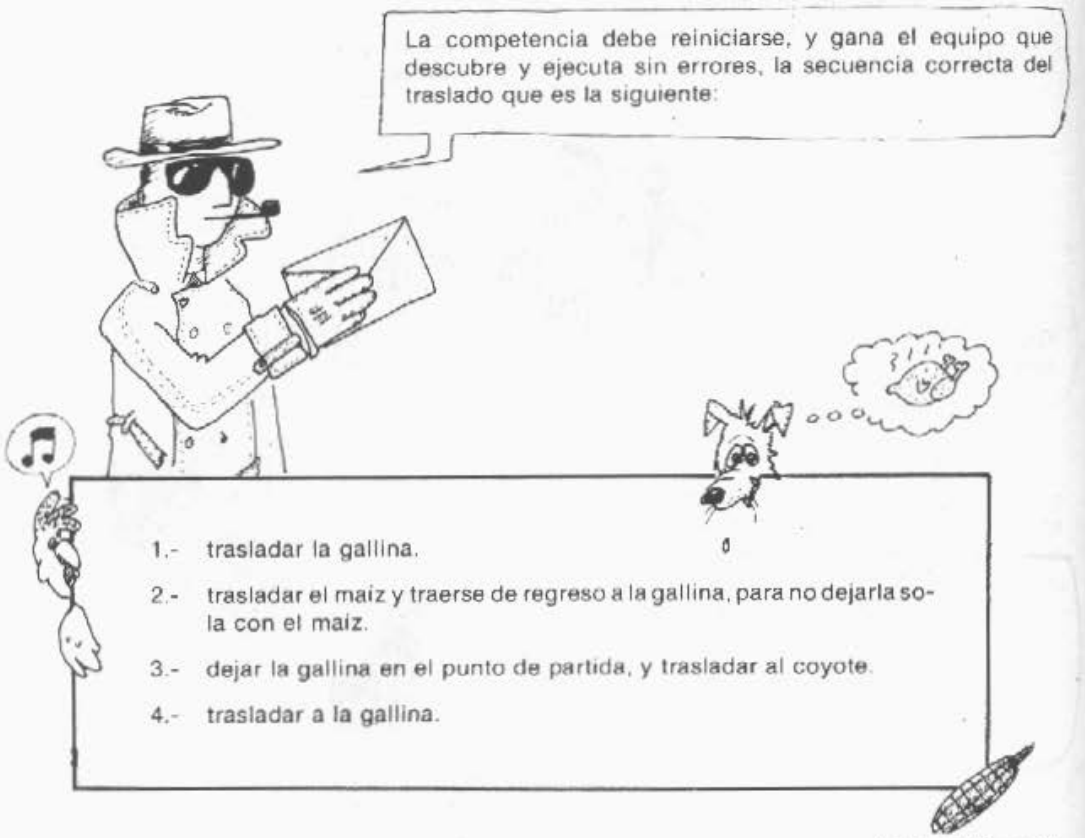
Además no puede salir un jugador detrás de otro, sino que, para que salga un segundo jugador, éste debe esperar hasta que el primero haya regresado al punto de partida.

"La ida y la vuelta tienen que ser por arriba del puente, quien se baje de las sillas pierde".

Dadas las indicaciones se da la señal de comienzo.

A los equipos se les presiona con el espíritu de competencia insistiéndoles en la rápidez con que deben desarrollar el traslado. En un primer intento, generalmente los grupos toman cualquiera de las tres bolsas, sin reflexionar como hacer el traslado, y cuando se dan cuenta que algunos de los jueces retira una de las bolsas, reclaman y el juez sin más explicación les dice que se han equivocado. En este momento el coordinador detiene el juego, y se vuelve a repetir.

A veces después de 2 ó 3 intentos un equipo descubre (o recuerda) la clave de la secuencia correcta y toma ventaja; cuando ésto sucede el coordinador entrega rápidamente al otro equipo los sobres con la información mencionada, esperando que descubran la secuencia y así tengan también posibilidades de ganar.



VI. REFLEXION: Debe iniciarse con la expresión vivencial del grupo, analizando las actitudes que presentaron los integrantes de los equipos, por ejemplo:

+ ¿quién asumió el rol del líder y cómo lo utilizó?
+ ¿hubo comunicación entre todos?
+ ¿quiénes no participaron y porqué? etc...

Un análisis del contenido de la técnica debe iniciarse con la descodificación de los símbolos:

+ ¿qué representan la gallina, el maíz y el coyote, así como el puente?
+ ¿qué simbolizan los jueces?
+ ¿qué representa el grupo?
+ ¿qué simbolizan los intentos fallidos y la presión sobre el grupo?
+ ¿qué simboliza el sobre con información y el hecho de haber iniciado el juego sin esos datos y posteriormente haberlos adquirido?
+ ¿Cómo se fue dando la relación entre teoría y práctica?
+ ¿Qué tipo de contradicciones se pusieron de manifiesto?

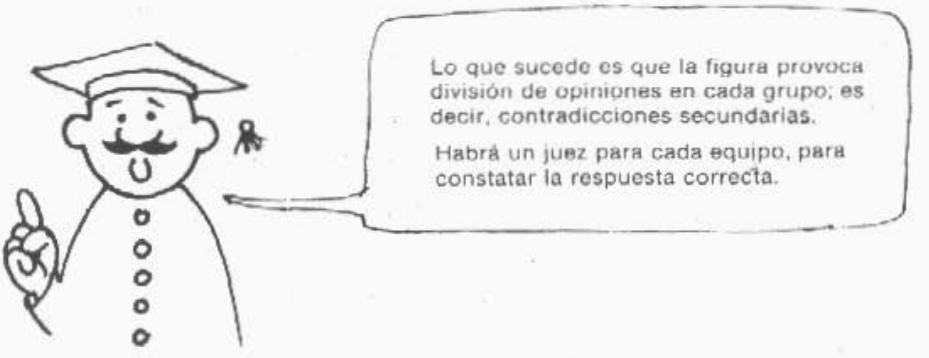
La descodificación permite reflexionar sobre los siguientes problemas:

+ ¿En nuestros grupos actuamos espontáneamente, sin organización y reflexión?
+ ¿Cómo tomar en cuenta las determinaciones de la realidad para realizar nuestro trabajo?
+ ¿Dentro de nuestra práctica organizativa, tenemos momentos de reflexión y análisis?
+ ¿Si tenemos momentos de reflexión y estudio, estos influyen en el mejoramiento de nuestra práctica o no alcanzan a conectarse?
+ ¿Cómo podemos iniciar dentro de nuestro trabajo un proceso dialéctico (práctica-teoría-práctica) de tal manera que seamos más eficientes y eficaces?

VI.- VARIACION:

Se puede combinar con la técnica de "La Joven y la Vieja" (ver Dinámica de Abstracción 3.3) para hacer una competencia por etapas:

En la primera etapa: cada grupo debe llegar a un concenso sobre lo que ven en la figura.



El equipo que resuelva primero sus contradicciones secundarias correctamente pasará a la segunda etapa que consiste en el "Traslado Peligroso".

LOS PUEBLOS

IMDEC

I.- OBJETIVOS:

Intercambiar los conocimientos que los compañeros tienen de pueblos, ciudades, regiones o países, o bien, reforzar lo que hemos aprendido de las diferentes realidades de cada país, región o pueblo, durante un evento educativo.

II.- MATERIAL:

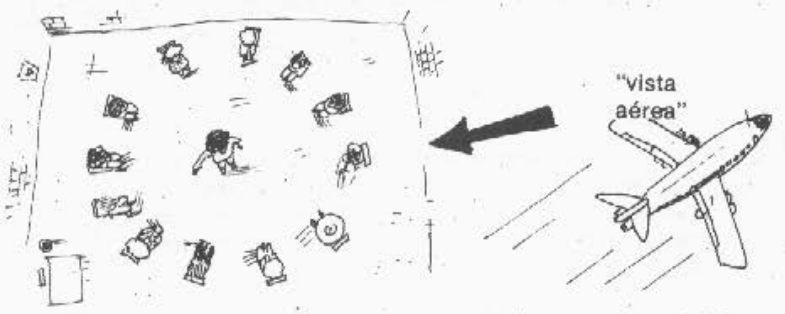
III.- DESARROLLO:

Explicaremos el desarrollo de la técnica tomando como ejemplo la región centroamericana.

Los participantes se sientan en círculo y a cada uno de ellos se le dá una tarjeta y el nombre escrito de un país Centroamericano. (Honduras, Nicaragua, Costa Rica, etc.)

Es lógico que se repetirán los nombres. Esta tarjeta se la colocarán en el pecho de tal manera que todos puedan verla.

Uno de los participantes no tendrá silla y quedará parado en el centro del círculo.



Este compañero para iniciar el juego, dirá una característica de algún país Centroamericano, diciendo al final de ésta, el país al que se refirió, por ejemplo:

Entonces los compañeros que representan a ese país deben cambiar de asiento, aprovechando ese momento, la persona que dijo la característica para ganar su lugar.

El que se queda sin silla, debe pasar al centro y decir otra característica de otro país Centroamericano, diciendo siempre al final el nombre del país.

También es posible que quien quede al centro, mencione una característica de todos los países, diciendo al final CENTROAMERICA. Por ejemplo: "Los países que requieren de profundos cambios económicos para resolver sus problemas, son los países... Centroamericanos"

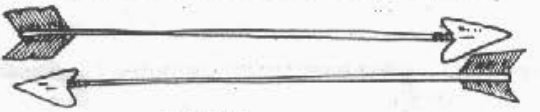
IV. REFLEXION:

A la par que se desarrolla la dinámica debe irse anotando en un papelógrafo las características que se fueron mencionando, para que al final se haga una síntesis de información y se comparta en plenario. A partir de esta técnica, puede profundizarse el conocimiento que los participantes hayan arrojado, sobre determinados países, regiones o pueblos.

VI.- VARIACION:

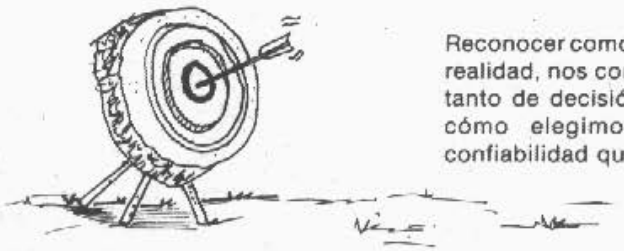
Cuando se pretenda tener más reflexión entre el grupo: el compañero que esté en el centro preguntará el nombre del país (en vez de decirlo después de que mencione la característica) para que los demás del grupo contesten.

LAS FLECHAS



IMDEC

I.- OBJETIVOS:



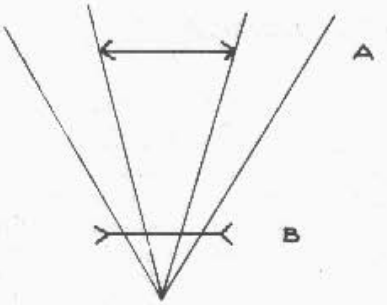
Reconocer como las apariencias y la falta de análisis de la realidad, nos conducen a errores de apreciación y por lo tanto de decisión. Resaltar la importancia que tiene el cómo elegimos a nuestros representantes y la confiabilidad que en ellos debemos tener.

II.- CONTENIDO:

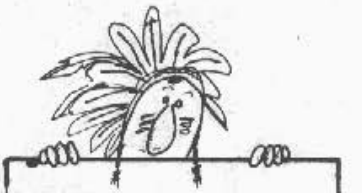
Esta técnica procura que a través de la ilusión óptica de las flechas, los participantes reconozcan la importancia de un análisis objetivo previo a la toma de cualquier decisión; de saber elegir un representante y darle la confianza que se merece; así como saber descubrir a los elementos enemigos de la organización popular.

III.- MATERIAL:

Una cartulina con el modelo de flechas que se escoja de entre cualquiera de los dos siguientes.

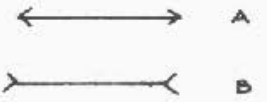


MODELO I

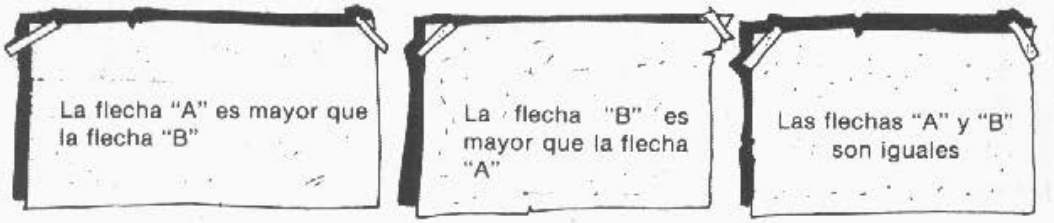


NOTA:
EN LOS DOS MODELOS LA FLECHA **A** ES MAYOR QUE LA FLECHA **B** AUNQUE LA ILUSION DE OPTICA ENGAÑE.

MODELO 2



- 3 carteles con las siguientes expresiones:

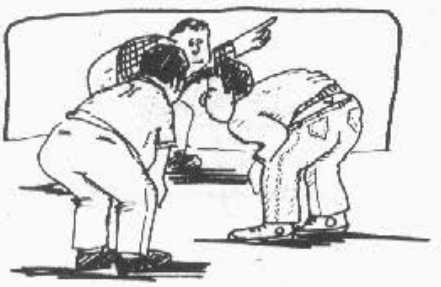


- cinta adhesiva

- reglas graduadas o cintas métricas.

IV.- INSTRUCCIONES:

Se debe colocar la cartulina donde está dibujada la ilusión óptica de las flechas, en un lugar donde pueda ser vista por todos los participantes. Los otros tres carteles se deben fijar en lugares suficientemente separados entre sí.



El coordinador, antes de la dinámica, debe ponerse de acuerdo con dos compañeros que a su criterio posean características de liderazgo, para que se infiltren en cada uno de los grupos, siembren confusión durante las discusiones y logren que se les nombre representante de grupo.

V.- DESARROLLO:

Colocados los carteles en su lugar, el coordinador dará la indicación a todos los participantes de que observen las figuras de las flechas y que después de observarlas se formen frente al cartel que según su criterio expresa la respuesta correcta, ésto deberá hacerse en silencio.

Se formarán dos o tres grupos con diferentes opiniones.

Cada representante tomará el dibujo y se apartará de sus compañeros para hacer la medición.

Al regresar a sus respectivos grupos, comunican a los demás el resultado de su medición, si los infiltrados fueron hábiles y lograron que se les nombraran representantes de grupo, deberán engañar y provocar la mayor controversia posible en su grupo. Si no es así deben tener una participación muy activa tratando de desorientarlos.

Al cabo de un tiempo prudencial, donde los grupos discuten las mediciones de sus representantes, el coordinador vuelve a dar la indicación de formar filas de acuerdo a las diferentes opiniones, si vuelven a formarse más de un grupo, deberá repetirse nuevamente el ejercicio (nombrar representantes y medir las flechas), hasta que todos descubran la verdad, y por lo tanto sólo se forme un grupo.

VI.- REFLEXION:

En un primer momento debe permitirse la expresión vivencial de la asamblea, ejemplo: ¿Qué nos llevó a elegir determinada opción, porqué? ¿Cómo pesó la opinión de los demás en nosotros?... etc...

Se deben descodificar los elementos de la dinámica;

- ¿Qué podría simbolizar el modelo de las flechas?
- ¿Qué significa el haber tomado una opción, solo con nuestra observación?
- ¿Qué significó la medición de las flechas?, etc...

Es necesario reflexionar el papel de los representantes de grupo, ¿Porqué se eligieron los que se eligieron? ¿Cómo se eligieron? ¿La información que nos dieron, era confiable? ¿Les creímos o nó?, etc.

Analizar el papel de los infiltrados, ¿Qué hicieron y cómo lo hicieron? ¿Lograron su objetivo, por qué? ¿Qué representan? etc...

Simultáneo con la descodificación, deben irse haciendo paralelos con la realidad.

¿Cómo percibimos lo que sucede en nuestro barrio, organización, continente, país...?

boxeo con periódicos

IMDEC

ELEMENTOS:

- 2 personas, una de ellas más fuerte y más alta que la otra.
- 2 periódicos enrollados, uno más grande que el otro.
- 1 venda.

BREVE EXPLICACION:

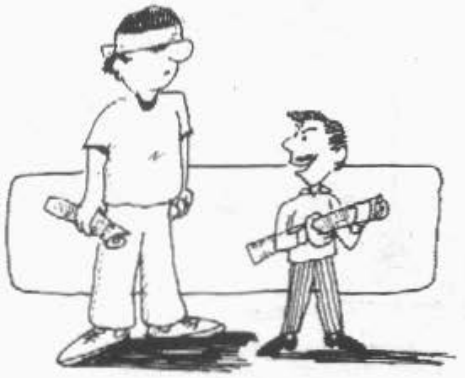
Se trata de vivir un "round" de box en situaciones desventajosas para uno de los peleadores, y así compararlo con el control ideológico-informativo que vive el pueblo.

DESARROLLO:

A la Asamblea se les explica que van a presenciar un round de box.

De entre los participantes se escojen dos personas con las características ya mencionadas. A las dos se les explica que serán vendados y que van a sostener un encuentro de box pegándose con periódicos enrollados.

Después de esta explicación al más grande y fuerte se le vendan los ojos y al débil y más bajo, no se le vendan los ojos. Esto debe hacerse sin que el más grande y fuerte se dé cuenta.



Habiendo hecho esto, al más débil y pequeño se le entrega el rollo de periódico más grande, y al de los ojos vendados el rollo de periódicos más pequeño.

Teniendo listos a los peleadores, se iniciará el round que durará 3 minutos.

Lógicamente uno de ellos tendrá todas las ventajas y logrará los mejores golpes.

Terminando el tiempo del round, se iniciará la reflexión.

REFLEXION:

Puede iniciarse preguntándole al peleador de los ojos vendados cuáles son sus impresiones del round, terminadas éstas, se le revela cómo se preparó la pelea.

Entonces, ya en plenario se descodifican los elementos de la técnica en relación a la situación social que se vive.

- ¿A quién representa el que vé?
- ¿A quién representa el que no vé?
- Qué significa que uno sea más alto y fuerte que el otro, y que sin embargo haya salido más golpeado?
- ¿Qué significan los periódicos?
- ¿Qué significa el round y las reglas con que se jugó?

VARIANTE:

Es posible que la elección de los peleadores, se realice tomando en cuenta el nivel organizativo y de conciencia del grupo con el que se trabajó, por ejemplo; si son grupos de igual fuerza organizativa entonces los peleadores pueden ser del mismo físico, etc...

LA GUERRA NAVAL

I.- OBJETIVO:

Reconocer la importancia de la planificación en el trabajo y la disciplina en los grupos organizados. Introducir los conceptos de Estrategia y Táctica.

II.- CONTENIDO:

A través de una participación activa en una "guerra de movimientos" -la cual exige planificación de acciones, criterios de comunicación y disciplina-, se reflexione sobre la importancia de la organización e introductoriamente sobre lo que son las Técnicas y Estrategia.

III.- MATERIAL:

Pañuelos o pequeños lienzos según el número de participantes; que serán como mínimo 26.

IV.- PREPARACION:

Cada equipo tendrá que colocar a sus minas en su zona de tal manera que protejan su base (meta del enemigo), pero de tal forma que pueda pasar una persona cómodamente, entre una y otra mina; éstas serán inmovibles y si les convienen podrán hablar.

El objetivo del juego consiste en que cada equipo debe hacer llegar el máximo de sus naves a la base contraria, evitando que sean hundidas por las minas colocadas por el contrario.

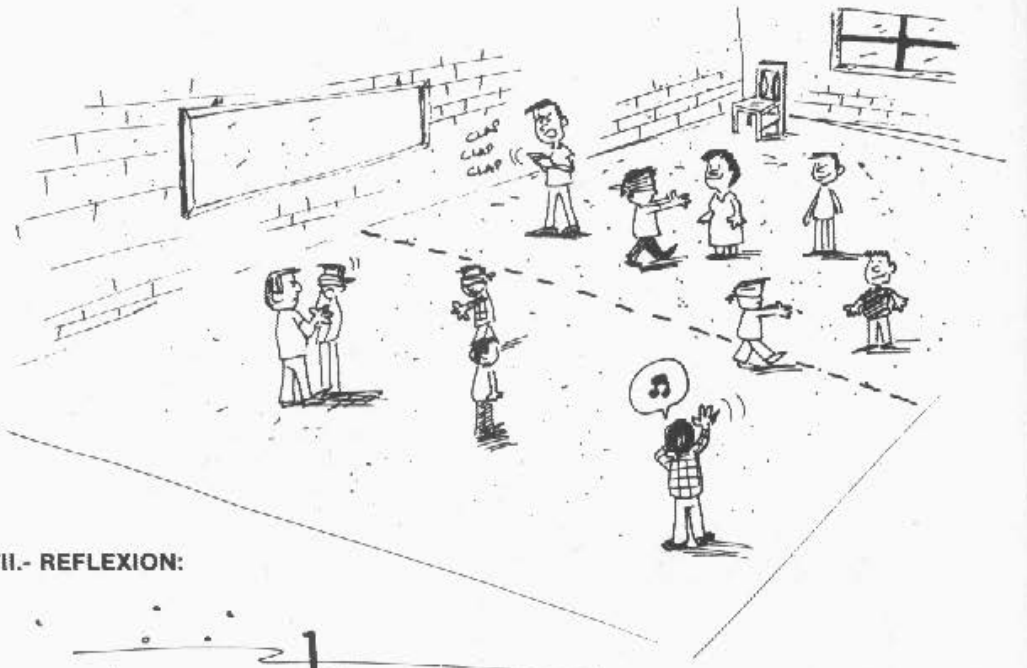
Quien logre colocar más naves en la base contraria será el ganador.

Cada equipo tendrá antes de iniciar la técnica un tiempo prudencial para que se organicen, planifiquen su acción, coloquen sus minas y se pongan de acuerdo en las señales auditivas (no orales) que les servirán de comunicación entre el capitán y las naves, para hacer los movimientos adecuados que los lleven al triunfo.

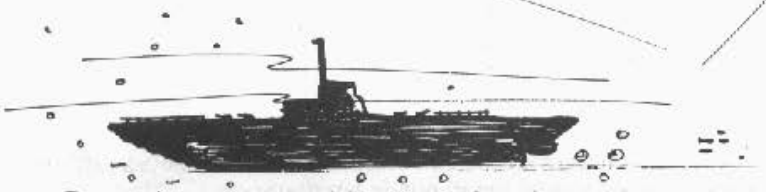
Cualquier nave que se pongan en contacto físico con una mina quedará sujeta a ésta. Si hay choques entre naves, no pasa nada, el juego puede continuar.

V.- DESARROLLO: A una señal convenida se inicia la guerra naval, con las voces de mando de cada capitán intentando sortear los obstáculos representados por las minas, a través de las señales auditivas acordadas con su equipo.

Si se da el caso de que todas las naves sean hundidas el juego debe repetirse, hasta que haya un ganador.



VII.- REFLEXION:



En un primer momento debe compartirse el aspecto vivencial de la técnica; cómo se sintieron tanto las "minas" y las "naves", como los capitanes. Posteriormente pueden irse descodificando los elementos de la técnica, las zonas, los equipos, las minas, las naves, las señales, etc.. Los planes de cada equipo, sus aciertos y errores, por qué perdieron, de los movimientos que hicieron cuáles fueron tácticos y cuáles estratégicos, etc.

Al final, en base a todo lo anterior, puede reflexionarse sobre:

- ¿Cómo organizamos y planificamos nuestro trabajo, roles y responsabilidades?

- ¿Cuáles son nuestras tácticas y cuál nuestra estrategia, como conocemos y tomamos en cuenta las tácticas y estrategias del enemigo?.

MAS ALLA DE MI PUEBLO

IMDEC

I.- OBJETIVO:

Lograr una visión global del mundo en que vivimos, ubicándonos en una dimensión geopolítica (países capitalistas, socialistas, "tercermundistas"...) que nos ayude a comprender los procesos de cambio social.

II.- MATERIAL:

Un Mapa-Mundi a escala suficientemente grande para que todos los participantes lo vean bien, en el que solo aparecerán los contornos de sus países (sin sus nombres).

- Una enciclopedia o material informativo sobre varios países.
- Alfileres.
- Mapas de cada país con su respectivo nombre, dibujados a la misma escala del mapa-mundi, para ponerlos con alfileres sobre él.

Hay que seleccionar los países o bloques de ellos, cuya importancia política amerite su investigación, de acuerdo a las características del grupo de participantes y del momento que se está viviendo.

III.- DESARROLLO:

PRIMERA PARTE

El coordinador reparte al azar, entre los participantes, los mapas de los países (con sus respectivos nombres) que han sido seleccionados para la dinámica. Se les indica que en un lapso de tiempo y en forma individual, deben localizar la ubicación de los países que les ha tocado y averiguar algunos datos sobre ellos.

Los datos a obtener, serían por ejemplo: países vecinos, idioma, raza, capital, número de habitantes, tipo de gobierno, etc. Para esto, consultarán el mapa-mundi, el globo terráqueo y la enciclopedia; el coordinador ayudará a quienes tengan más dificultad. Toda la información recolectada, deberá anotarse en un papelógrafo para utilizarla en la asamblea que se lleva a cabo, después del trabajo individual.

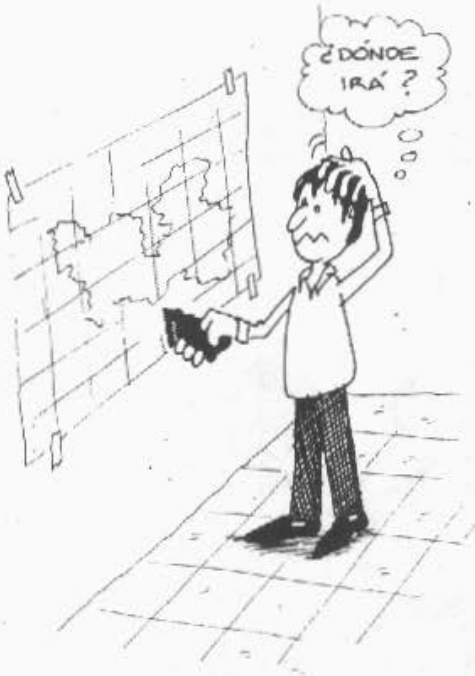
En una reunión plenaria, el coordinador repartirá entre los participantes los conjuntos de tarjetas con las preguntas previamente formuladas sobre los países. A discreción irá pidiendo que se lean en voz alta dichas preguntas y cada quien tratará de identificar de qué país se trata. La asamblea dirá si está en lo correcto o nó. Evidentemente la reflexión se dará durante todo el desarrollo de la técnica.

IV.- RECOMENDACIONES:

Resulta conveniente pintar los países de cada conjunto del mismo color; para que, una vez ubicados en el mapa-mundi, fácilmente se visualicen las diferentes clasificaciones de países; ya sea por continente, por hemisferios, por bloques, etc.

Utilizando figuras recortadas de revistas, se pueden simbolizar sobre el mapa-mundi, diferentes acontecimientos socio-políticos: países donde hay conflictos armados, donde hay racismo, pruebas nucleares, etc.

El mapa-mundi resulta muy útil como memoria gráfica agregándole los elementos apropiados.



Durante la asamblea, los participantes pasan al frente —por turnos— y van localizando el país que les tocó en el mapa-mundi, donde solamente están dibujados los contornos: al mismo tiempo van reportando al plenario los datos que han recolectado sobre ese país. De esa manera, al ir colocando los países en su lugar correspondiente, se va armando un "ROMPECABEZAS GEOGRAFICO" en el que se pueden identificar los países capitalistas, socialistas, "tercermundistas" u otros conjuntos que interesen (por hemisferios, por continentes, por razas, etc.)

SEGUNDA PARTE

En esta parte, se reafirmará la dimensión geopolítica de los participantes; quienes, con la información recibida en la primera parte de la dinámica y su cultura general, tratarán de identificar los países correspondientes a una serie de preguntas elaboradas con anticipación por los coordinadores. Además de hacer preguntas que nos conduzcan a una discusión concientizadora como: ¿En qué país, el gobierno que fué elegido por el pueblo fué derrocado por la intervención de la CIA en 1973? o ¿cuál es el primer país socialista de América?... es conveniente incluir otro tipo de preguntas, más bien de ubicación y que ayudan a crear ambiente, tales como ¿cuál es el país que ha ganado tres veces la copa mundial de futbol? ¿de dónde es originaria la cumbia?... etc.

EL OBJETIVO

IMDEC

I.- OBJETIVO: Ayudar a reconocer la necesidad de la unidad de los diferentes sectores sociales (obreros, campesinos, intelectuales, etc.), y sus diferentes expresiones organizativas, en función de construir un proyecto común de liberación.

II.- MATERIAL:

Mecate o cuerda gruesa de unos 10 metros de largo.

Tres pañuelos para vendar los ojos.

Seis mecates cortos y delgados de un metro cada uno para amarrar los pies.

Productos agrícolas (maíz, frijol) o frutas de temporada, que puedan simbolizar al sector campesino.

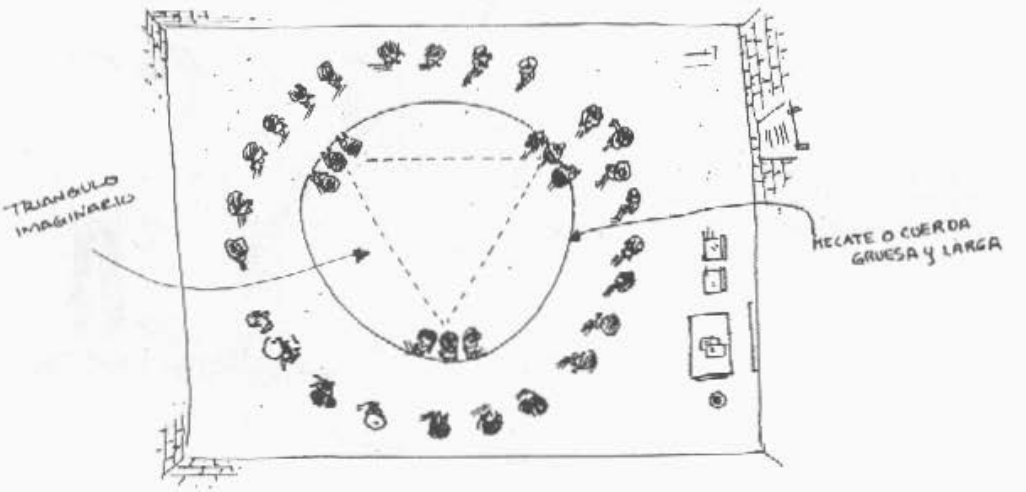
Cinco tablitas de madera de igual tamaño, algunos clavos medianos y un martillo; para poder representar al sector obrero.

Un pedazo de cartulina (de igual tamaño que las tablas) y algunos marcadores, que simbolicen a los intelectuales.

III.- PREPARACION:

1) Se solicitan 9 voluntarios(as) del grupo de participantes.

2) Los voluntarios(as) se dividen en grupos pequeños de tres, y cada uno de estos grupos se coloca en el vértice o ángulo de un triángulo imaginario, que está dentro del circulo del grupo grande de participantes.
Los voluntarios deben mirar a ese grupo.



3) A los 9 voluntarios de los tres grupos que forman el triángulo, se les circunda o rodea por la cintura con el mecate largo, conservando cada grupo su lugar correspondiente.

IV.- DESARROLLO:

Estando ya los grupos listos y en sus posiciones, el coordinador se coloca al frente de uno de los grupos y tomando las frutas en sus manos, procede a mostrárselas a todos los participantes, diciendo: "Este es SU OBJETIVO", evidenciando que está dirigiéndose a todos los voluntarios.

(Enfatiza con la voz su objetivo, pero con la mímica, se dirije a todos; no solo al grupo que tiene enfrente.)

Sin decir más, el coordinador coloca los productos agrícolas o las frutas a metro y medio del grupo frente al que se colocó.

Ahora, se dirige a cualquiera de los otros dos grupos y con las tablas, los clavos y el martillo en sus manos, hace la misma indicación.

Se dirige a los tres grupos, se los muestra y dice:

"ESTE ES SU OBJETIVO"

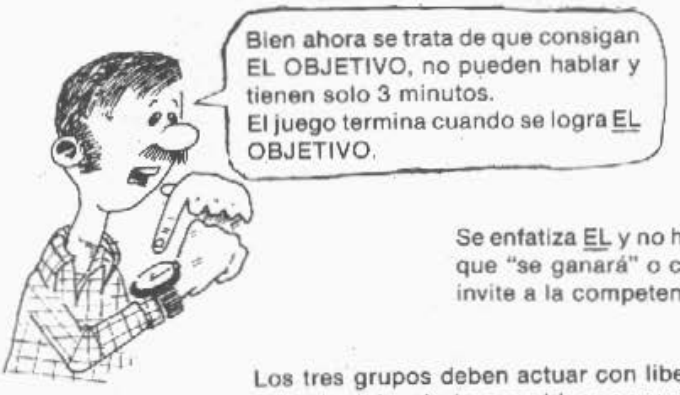
(Enfatiza con la voz su objetivo, pero con la mímica, se dirije a todos; no solo al grupo que tiene enfrente).

Nuevamente, sin decir más, coloca a metro y medio de ese grupo las tablitas, los clavos y el martillo.

Por último, colocándose frente al grupo restante, muestra a todos la cartulina y los marcadores diciendo: "Este es SU OBJETIVO". Y los coloca a metro y medio del grupo.

Hace los mismos énfasis y ademanes.

Después, dirigiéndose a todos dice:



Se enfatiza EL y no hay que mencionar para nada que "se ganará" o cualquier otra expresión que invite a la competencia.

Los tres grupos deben actuar con libertad, pero debe procurarse evitar la violencia. La asamblea por su parte, debe guardar silencio y observar la dinámica.

Suele suceder (por la inercia competitiva y la estructura física del juego) que cada grupo particular,trata instintivamente de alcanzar lo que cree que es SU OBJETIVO (el que está enfrente), olvidándose que ese también fue señalado como objetivo de todos y que se ha hecho distinción entre SU y EL OBJETIVO.

Pasado el tiempo (manejado con libertad por el coordinador pero siendo breve), el coordinador debe indicar que se pare el juego, y preguntar a los participantes y observadores si consideran que se ha logrado EL OBJETIVO.

Lo más probable es que haya diversas opiniones, el coordinador podrá sugerir la incorporación de alguno de los que opinan que no, sustituyendo a quien quiera salir de los participantes, o continuar con el grupo inicial.

Así, se pasa a un segundo momento en que se vuelve a dar un límite de tiempo, pero ahora se les permite hablar a los participantes.

Es probable que vuelva la misma situación competitiva, o bien , que busquen algún tipo de solución colectiva, como por ejemplo buscar uno a uno "los objetivos", sin modificar las condicionantes existentes.

Pasado este segundo momento, el coordinador vuelve a preguntar a la Asamblea si ya se ha logrado EL OBJETIVO. Si vuelve a haber contradicción o concenso de que no, se pasa a un tercer momento, donde se vuelve a dar un tiempo limitado. Se puede seguir incorporando e intercambiando participantes en estas etapas, siguiendo atentamente la dinámica del grupo.

Cuando se considere que ya el grupo se ha estancado, o bien, que ha logrado EL OBJETIVO, se inicia la reflexión.

V.- REFLEXION:

Como un primer nivel de reflexión, se les pide a los voluntarios que expresen los sentimientos que en ellos generó la dinámica. Se pueden analizar las actitudes y los roles de los individuos y grupos en el juego y su semejanza con la realidad y cómo actúan los grupos sociales, las organizaciones, los sectores.

A la par de lo anterior, puede irse re-construyendo la dinámica para analizar el significado de las diferentes etapas o momentos, o de los símbolos utilizados (frutas, mecates, clavos, etc...) .

× En el momento oportuno se pregunta nuevamente: ¿SE CUMPLIO EL OBJETIVO? y se puede analizar qué se pudo haber hecho, por qué se cumplió o no, qué faltó, etc...

El máximo nivel de alcance de EL OBJETIVO, se daría cuando el grupo logra en forma conciente el conseguir, sin competencia, Los Objetivos Parciales, liberarse de las limitaciones (cuerdas, vendas, etc.) y hacer uso colectivo de los símbolos, como comer la fruta, escribir algún mensaje, producir algo con la madera y los clavos....

Entre otros puntos que pueden analizarse están los siguientes:

¿Qué obstáculos existen cuando los grupos de trabajo buscan una meta?, ¿cómo se superan?.

¿Qué relación hay entre EL OBJETIVO buscado en la dinámica y el cumplimiento de los objetivos que persiguen nuestras organizaciones?.

¿Qué necesidad hay de UNIDAD y coordinación entre las diferentes organizaciones populares para lograr conseguir nuestro OBJETIVO COMUN, es decir, construir conjuntamente una nueva sociedad?.

¿Cómo lograr esta Unidad y esta Coordinación?...

VI.- RECOMENDACION:

Es necesario que los Objetivos que podríamos llamar "parciales" (frutas, martillo, clavos, cartulina, etc...) deban variar según las características del o de los grupos con los que se está trabajando, así como sus necesidades. Tomando en cuenta éstas, debe conducirse o centrarse la reflexión.

GATOS CONTRA TIGRILLOS

IMDEC

I.- OBJETIVO:

Reconocer la importancia de tener bien ubicadas a las personas, grupos u organizaciones que dividen y destruyen a la organización popular, con el fin de combatirlos e impedirles alcanzar sus objetivos.

II.- PREPARACION:

— Conseguir un espacio abierto donde jugarse la técnica.

— El coordinador debe conocer a los participantes, de tal modo que podrá ubicarlos en los roles a jugarse. Deberá así mismo preparar las claves que identificarán a cada grupo que se forme.

Estos 3 grupos son:

1) Gatos organizados.

2) Gatos que harán de Pueblo (debiendo ser este el grupo más grande de los tres).

3) Un pequeño grupo de tigrillos.

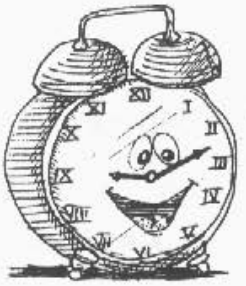
— En un lugar diferente de donde se va a realizar la dinámica se reune a todos los participantes, de uno por uno se les va llamando para entregarles personalmente su clave (sin que los demás se den cuenta) y las instrucciones correspondientes del grupo al que se le asigne, que son las siguientes:

* Para los gatos pueblo: "Tú puedes participar en el juego".

- A los tigrillos se les dirá quienes son sus compañeros.
- Es importante elegir bien a los que van a ser los tigrillos, que sean fuertes y astutos, para que la dinámica de buen resultado.
- Hay que recordar que mientras se están distribuyendo las "claves", nadie puede hablar ni comunicarse con los demás.

III.- DESARROLLO:

Organizados los grupos y teniendo cada uno de los participantes clara su instrucción, el coordinador dará la señal para comenzar la dinámica, a partir de este momento todos podrán comunicarse.



El tiempo del juego será de 25 o 30 minutos. Faltando 5 minutos, se debe presionar con el tiempo. Al terminar éste se suspende la dinámica y se vé quien ganó, si los gatos o los tigrillos.

IV.- REFLEXION:

Como primer momento y teniendo en cuenta que al final los ánimos pueden estar algo alterados debe permitirse la expresión vivencial de la dinámica.

Luego la reflexión puede iniciarse reconociendo los elementos de la técnica y su significado.

— ¿Qué simbolizan los gatos pueblo, los gatos organizados, los tigrillos, el tiempo, etc...?

También deben reconocerse las actitudes que asumieron cada uno de los grupos participantes.

Por último, debe hacerse el paralelo con la realidad:

¿Identificamos a los tigrillos (con nombre y apellido) en nuestros trabajos organizativos?

¿De que manera actúan y cómo los enfrentamos?

LAS FRASES

IMDEC

I.- **OBJETIVO:** Analizar las distintas acciones que se pueden planear como respuesta a problemas económicos, políticos e ideológicos que se presentan en los diferentes trabajos populares.

II.- **MATERIAL:** Un juego de frases (escritas cada una en una hoja) que representen los distintos problemas que se dan en el trabajo popular. Las frases pueden ser tantas como se considere necesario y deben estar referidas a las características y situaciones reales del grupo participante.

por ejemplo:

PARA CAMPESINOS

PARA OBRERos

PARA POBLADORES

III.- DESARROLLO:

A cada grupo participante se le entrega la hoja con la o las frases adecuadas al mismo. El coordinador debe dar la siguiente instrucción:

Se debe dar el tiempo suficiente a cada grupo para que discuta y encuentre la mejor solución al problema planteado. Su solución debe ser lo más planeada y específica posible.

IV.- REFLEXION:

En plenario cada grupo leerá su frase y explicará a los demás su plan de acción para solucionarla.

La reflexión entre todos debe analizar cada plan presentado, es decir, si los planteamientos que se proponen son viables, y si no lo son, por qué.
También se puede reflexionar si en la realidad, ante un problema, lo analizamos y acordamos colectivamente las posibles soluciones, si las llevamos a cabo, y después las evaluamos.

CIEGOS Y AMARRADOS

IMDEC

I.- OBJETIVOS:

- Identificar las diferentes clases sociales, y fracciones de clase que existen en una sociedad y analizar su comportamiento.
- Reflexionar sobre la relación dialéctica que existe entre concientización y organización, dentro del proceso popular de liberación.
- Identificar a los enemigos de la organización popùlar y analizar el papel que desempeñan.

II.- MATERIAL:

. pañuelos grandes
. 20 cordeles de 50 cms. c/u.
. Un espacio abierto donde jugarse la técnica.

III.- PREPARACION:

Deben escogerse con anticipación a 3 ó 4 compañeros que sean hábiles y posean características de liderazgo, éstos participarán como ciegos pero con instrucciones distintas.

Estas indicaciones deben darse antes de la dinámica, sin que nadie se de cuenta y por separado a cada uno de los 4 elegidos.

En plenario se formarán básicamente dos grupos: Los ciegos y los Amarrados, además de nombrar a dos o tres observadores.

Al azar se debe ir repartiendo los pañuelos a los participantes que juegan como ciegos asegurándose de darles pañuelo a los "infiltrados" Al resto se les darán los cordeles.

Posteriormente se separa a los ciegos de los amarrados y se les dá la siguiente indicación:

A los ciegos:
"Ustedes deben organizarse, triunfarán solo hasta que logren realizar un símbolo de unidad."

A los amarrados:

"Ustedes participen en el juego."

En este momento se venda a los ciegos y se ata a los amarrados.

Dadas las instrucciones se conduce a los ciegos al centro del lugar donde se va a realizar la dinámica, procurando separarlos y desorientarlos un poco. A los amarrados se les coloca alrededor de los ciegos, mientras que los observadores se ubican según ellos consideren.

Estando todos reunidos el coordinador da la última instrucción:

"Habrá tres etapas en el juego, en esta primero tendrán 5 minutos para cumplir la indicación que se les dió, pero no se les permite hablar a los ciegos.

Entonces se inicia el juego.

IV.- DESARROLLO:

Por lo general en esta 1a. etapa, no hay grandes avances en la unidad de los ciegos y los amarrados no saben que hacer.

Pasados los minutos, se para el juego. Dado que los ciegos no están unidos se les brinda otra oportunidad.

En la segunda parte, la variante es que se les permite hablar a los ciegos. Es muy probable que se empiecen a detectar y/o acusar a los infiltrados, éstos se defienden acusando de infiltrados a auténticos ciegos. Los amarrados por su parte, a veces toman partido a favor de los ciegos y a veces en contra, otras veces continúan como espectadores.

El coordinador presiona nuevamente con el tiempo, y al final de los 5 minutos pregunta si los ciegos lograron su objetivo. Si no lo han logrado, se les dá una tercera y última oportunidad:

Pasado el tiempo...

En esta 3ra. etapa, los ciegos pueden hablar y ver, se quitan la venda pero conservan el pañuelo como señal de que eran ciegos. En esta etapa los participantes se incorporan con su rol ya muy definido.

- Las dificultades a las que se enfrenta el proceso popular, por ejem: las presiones que ejercen las distintas coyunturas, el espontaneísmo, el sectarismo, la descoordinación, etc.

- La vinculación dialéctica entre organización y concientización; los distintos niveles que se dan en el proceso organizativo (acciones aisladas, coordinaciones, unidad, etc.) y en el proceso de concientización (conciencia ingenua, crítica, etc...) y la íntima relación que hay entre ambos.

- El papel de las fracciones de clase; estratos medios, empleados, pequeños comerciantes, artesanos, etc...

- Las formas de accionar de los individuos y grupos destinados a dividir y destruir a la organización popular.

- Los tipos de liderazgo (formales y reales) y la importancia de los métodos de trabajo.

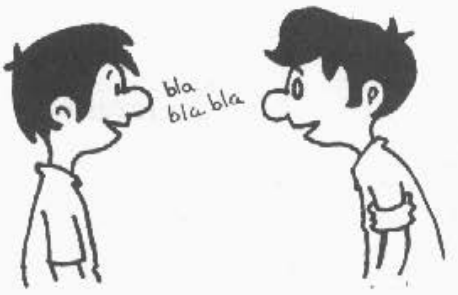
VI.- VARIANTES:

Esta técnica resulta muy apropiada como punto de partida, para analizar con bastante detalle, el proceso de generación de conocimientos y su importancia en los procesos organizativos, introduciéndole las siguientes modificaciones:

- Además de los "infiltrados", se selecciona un número igual de líderes o promotores del proceso organizativo; generalmente se les denomina "agentes positivos".

A los "amarrados" no se les deja una participación libre. Se les indica lo siguiente:

- En la primera parte "sólo observen".



- En la segunda parte "intercambien impresiones y tomen partido sobre el proceso de "los ciegos".

Con éstas modificaciones se introducen los elementos básicos de la TEORIA DEL CONOCIMIENTO; por ejemplo:

- En la primera parte: Lo perceptivo y lo sensorial.

- En la segunda parte: El papel del lenguaje.

- En la tercera parte: La práctica consciente necesaria para anular a los "agentes negativos" (infiltrados en la versión original) y lograr la unión de los "ciegos".

Se recomienda un cuestionario guía para garantizar que la discusión -por grupos- pueda retomar todos la riqueza que el desarrollo de la técnica ofrece.

EL GATO AMARRADO

IMDEC

I.- OBJETIVO: Demostrar la necesidad de la organización, la unidad y la acción planificada y coordinada e introducir los conceptos de táctica y estrategia.

II.- ELEMENTOS:

Una persona ágil que será el tigre.

7 personas que serán los gatos.

Una cuerda como de 6 metros.

Tiza o plumón para hacer un círculo de 3 metros de diámetro en el suelo.

7 pañuelos para que los gatos se los pongan en su cabeza.

6 cuerdas pequeñas.

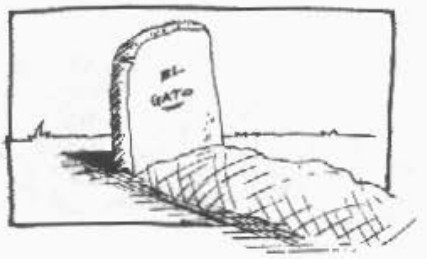
Una silla.

III.- INSTRUCCIONES:

1.- El tigre amarra a un gato sentado en una silla al centro del círculo. Este será su prisionero. El gato colocará sus manos en la cabeza y no las puede usar para liberarse, tampoco puede levantarse con la silla y salir del círculo.

2.- A los demás gatos, con las cuerdas pequeñas se les sujetará una mano a la espalda y se les amarrará un pañuelo en la cabeza...

...Este pañuelo representa su vida, si el tigre se los quita, el gato muere y sale de la dinámica.



3.- Los gatos no pueden ni agarrar, ni golpear al tigre, solo lo pueden empujar, si algún gato lo hace todos pierden.

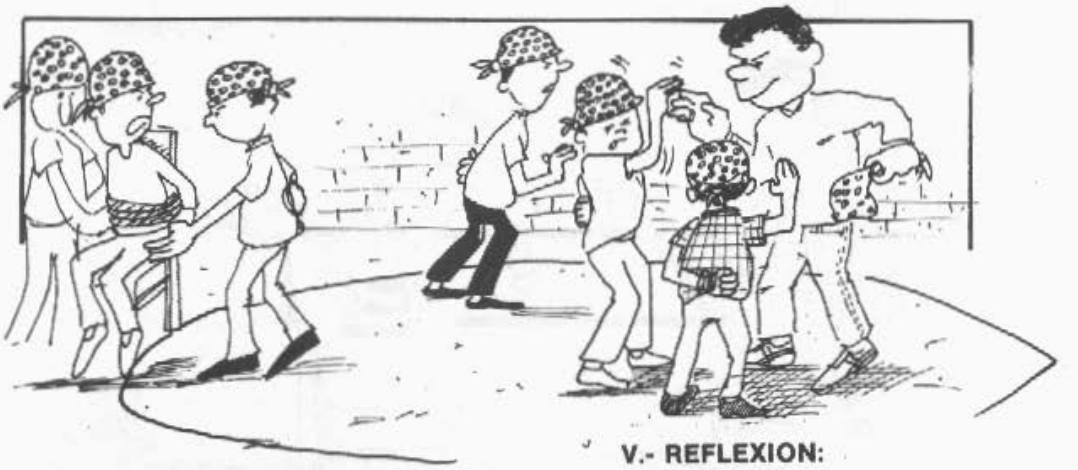
4.- El tigre debe cuidar que los gatos no liberen al amarrado, y procurar quitarles los pañuelos, sin salirse del círculo.

IV.- DESARROLLO:

En un primer momento se les da la indicación a los gatos de liberar al prisionero, de uno por uno, durante un determinado tiempo. Lo común es que no lo logren.

Entonces en un segundo momento se les ordena que lo intenten todos juntos.

El gato prisionero debe correr cuando haya sido desamarrado, o bien los gatos lo pueden liberar con todo y silla. Si el tigre mata a todos los gatos, éstos pierden, entonces se repite la dinámica hasta que logren su objetivo.



V.- REFLEXION:

Al inicio debe permitirse la expresión vivencial de los que trabajaron la dinámica, y después reconstruirse entre todos lo que pasó en el desarrollo de la misma.

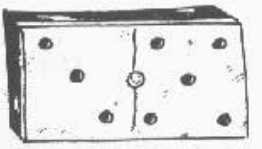
Habiendo reconocido como se dió la técnica, puede irse analizando el contenido de la misma.

¿Qué simbolizan los gatos, el tigre, el círculo y el gato prisionero?

¿Qué significa el primer momento de acción individual teniendo en cuenta que cada gato tenía una mano amarrada?

¿Cómo se organizaron en el segundo momento para liberar a su compañero?

¿Qué estrategia y qué tácticas utilizaron?

EL  ANALITICO

IMDEC

1.- OBJETIVO:

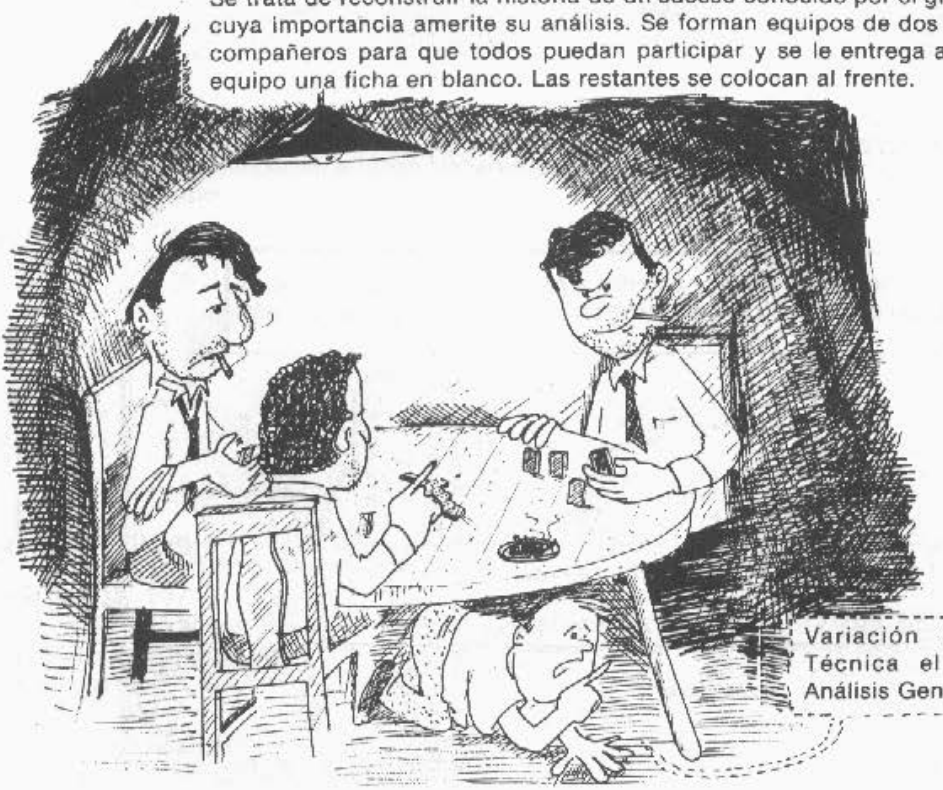
Analizar un suceso de importancia para un grupo tratando de determinar las causas fundamentales de dicho suceso.

II.- MATERIALES:

- Fichas de papel tamaño media carta
- Cinta adhesiva
- Marcadores.

III.- INSTRUCCIONES

Se trata de reconstruir la historia de un suceso conocido por el grupo y cuya importancia amerite su análisis. Se forman equipos de dos o tres compañeros para que todos puedan participar y se le entrega a cada equipo una ficha en blanco. Las restantes se colocan al frente.



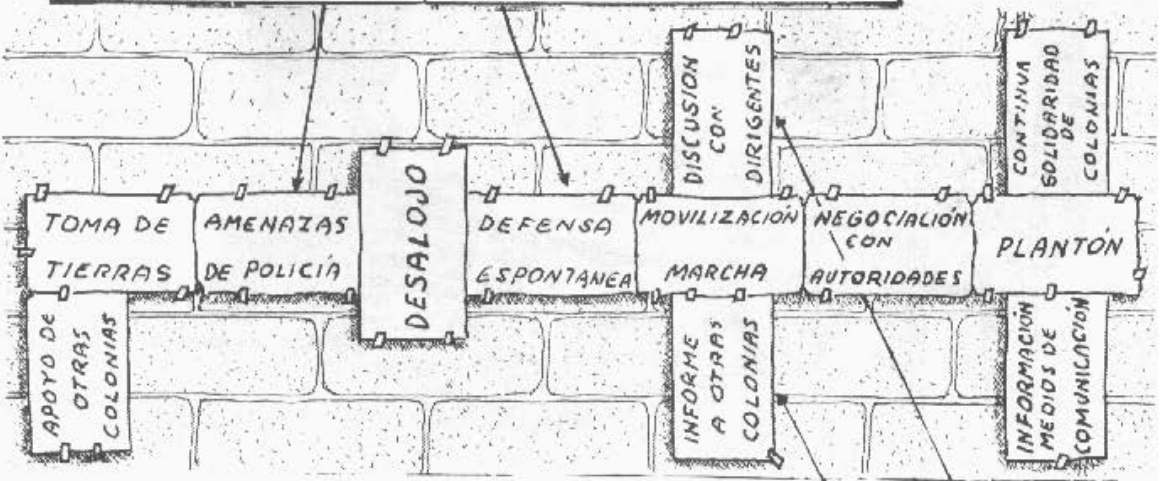
Variación sobre la Técnica el Dominó, Análisis General (2.67)

IV.- DESARROLLO:

El juego comienza cuando el coordinador pega en el pizarrón o en la pared una ficha que contiene un dato referente al suceso a analizar.

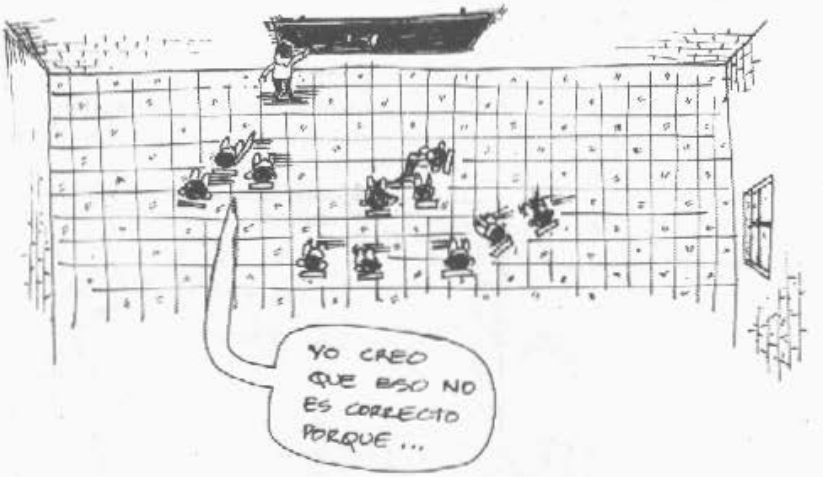
Siguiendo un esquema similar al juego de DOMINO, cada equipo trataría de ir colocando, por turnos su ficha de acuerdo a las siguientes reglas:

1) Si es un hecho temporalmente anterior al mostrado en la ficha inicial, la ficha del equipo en turno se colocará a su izquierda y si es posterior, a la derecha.



2) Cuando se trata de sucesos simultáneos, los de mayor importancia se colocan arriba de la ficha y los menos importantes, abajo.

3) Cada equipo deberá explicar las razones a las que obedece la ubicación de su ficha. Si el plenario está de acuerdo, la ficha se deja en su lugar; si no hay acuerdo, se retira. El coordinador debe procurar a través de preguntas que la discusión en plenario sea profunda.



4) Los equipos van acumulando sus fichas que se consideren incorrectas y cada vez que participen en el juego, deberán tomar una ficha en blanco para su próximo turno.

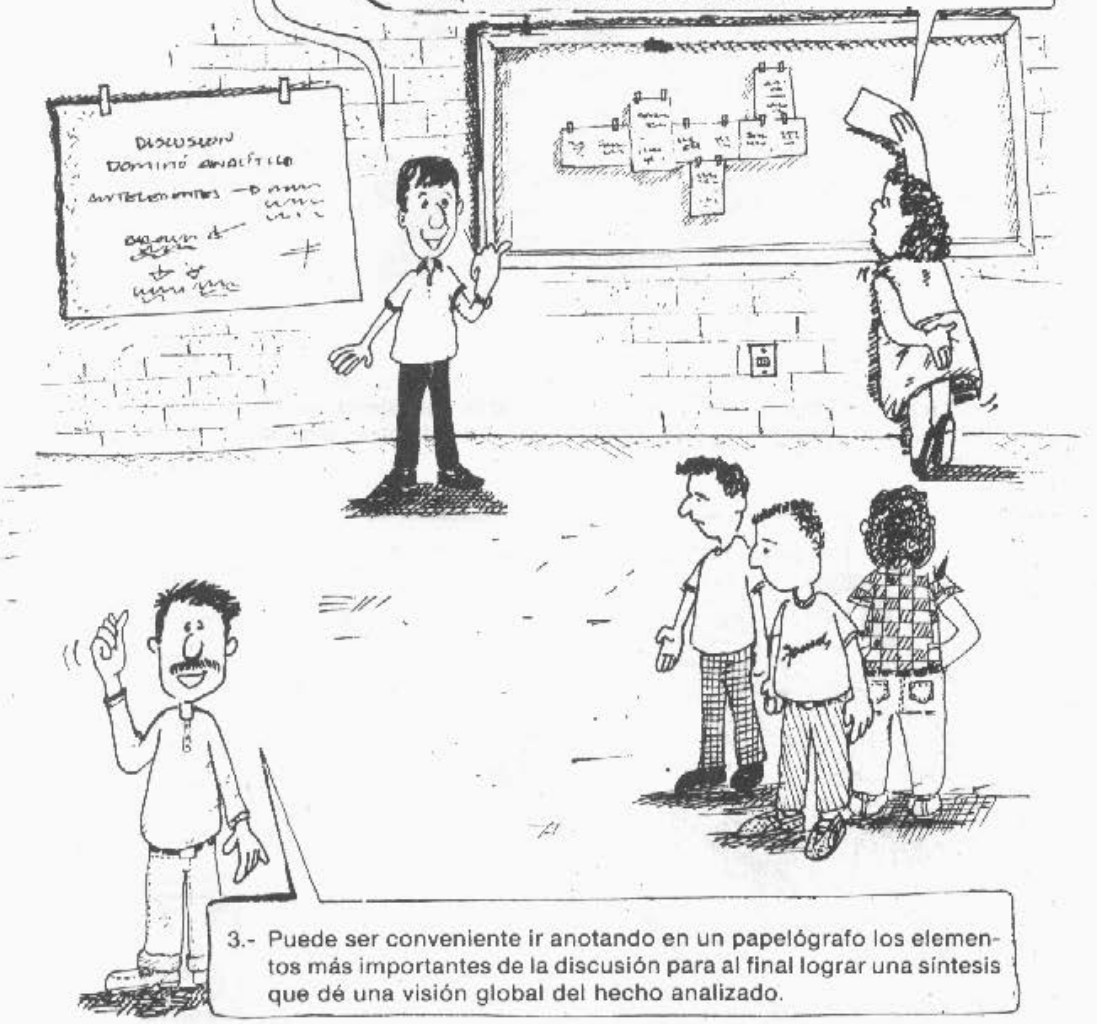
El coordinador deberá animar más permanentemente y presionar con el tiempo, para darle más dinamismo al juego.

El juego termina cuando todo el grupo esté de acuerdo en que la historia del suceso está terminada.

V.- REFLEXION:

1.- El proceso de análisis se debe ir generando en los momentos de discusión acerca de la colocación de las fichas. Ya sea por su ubicación temporal (izquierda o derecha) y sobre todo, por la importancia (arriba o abajo) que tiene dentro de la historia del suceso.

2.- El análisis de la colocación de las fichas debe ir dirigido a la determinación de las CAUSAS principalmente responsables del hecho ocurrido.



3.- Puede ser conveniente ir anotando en un papelógrafo los elementos más importantes de la discusión para al final lograr una síntesis que dé una visión global del hecho analizado.

9. técnicas de análisis Ideológico

la pesca de los clichés

IMDEC

I. OBJETIVO: Reflexionar sobre los estereotipos y concepciones simplistas, comunmente aceptadas por la colectividad.

Los clichés pueden ser de temas generales, por ejemplo:

O bien pueden ser clichés que se dan en situaciones concretas; por ejemplo en un grupo cooperativista:

O en un grupo de colonos:

II.- MATERIALES:

- pescaditos de cartoncillo. En cada uno ira escrito un solo cliché.
- cañas de pescar hechas con: un palo, hilaza, un clip en forma de anzuelo.
- un recipiente para poner los pescaditos.

III.- DESARROLLO:

1.- Se pide a los participantes que vayan a pescar al recipiente. Cuando obtengan un pescado deberán formar grupos de 5 o 6 personas.

2.- En el grupo cada participante va a reflexionar sobre él.

3.- Después cada grupo comunicará sus conclusiones en el plenario.

IV.- DISCUSION:

En el plenario la reflexión puede ir en torno de los siguientes aspectos:

- ¿cómo y por qué aceptamos una serie de clichés que nos ha impuesto la sociedad en que vivimos? por ejemplo en la escuela, la familia, la televisión, etc.
- ¿cómo y por qué repetimos clichés que tenemos sobre algunos temas sin ponernos a analizar su veracidad?.
- ¿cómo y por qué intencionalmente la clase dominante nos hace pensar de determinada manera, imponiéndonos estereotipos?

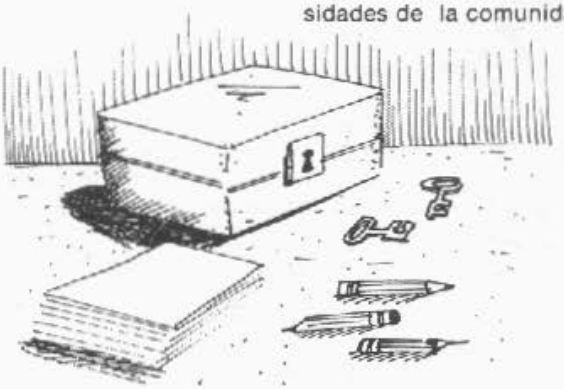
Las llaves mágicas

IMDEC

OBJETIVO:

Detectar las necesidades de una comunidad haciendo una escala de valoración de las mismas.

Reconocer el papel que juega el dinero en la satisfacción de las necesidades de la comunidad.

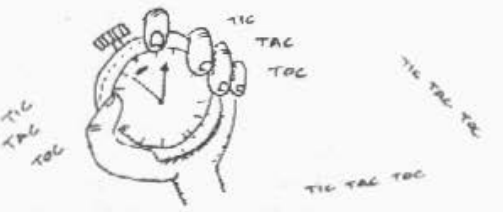


MATERIAL:

- Una caja que se colocará al centro de la asamblea.
- 5 llaves
- Papel y lápices.

DESARROLLO: El coordinador explicará a la asamblea lo siguiente:

"De entre ustedes escogeré a cinco personas, cada una de ellas representará distintas funciones en una comunidad, por ejem: un líder, un cura, un promotor, un colono y un comerciante. (Las funciones que se escojan deberán variar según las características del grupo). A cada una de estas personas les entregaré una llave mágica que podrá abrir esa caja, que contiene suficiente dinero y que de ella pueden tomar la cantidad que necesiten, pero solo podrán hacerlo una vez".



Sin embargo, antes de abrir la caja, tendrán cinco minutos para contestar individualmente la siguiente pregunta:

¿Según el rol que representas, cuánto dinero tomarías y en que lo emplearías?

Terminada la explicación, el coordinador escogerá a los 5 participantes (procurando que sean los más adecuados, de tal manera que en realidad asuman su rol), les asignará su función les dará la llave y los mandará a responder la pregunta. Mientras tanto deberá dividir al resto de la asamblea en 5 grupos. Pasados los 5 minutos cada representante se integrará a un grupo y el coordinador dará la siguiente instrucción:

"Ahora cada grupo deberá discutir la respuesta que dió el representante, tomando en cuenta el rol que jugó el mismo, es decir, si están de acuerdo en las necesidades que eligió el representante, si son reales o no, si el dinero que sacaría será suficiente para cubrirlas etc. En la discusión, el grupo deberá completar con las necesidades que consideren importantes, según el rol que les tocó analizar, y además deberán jerarquizarlas por orden de importancia".

Se escribirán las conclusiones en un papelógrafo.
Para esto el coordinador debe proporcionar tiempo suficiente.

REFLEXION:

Con la exposición del trabajo de los grupos en plenario, se inicia el proceso de reflexión, en el que algunos puntos importantes a comentar son:

+ ¿En qué fueron diferentes las respuestas individuales con la conclusión del grupo?
+ ¿Cómo varían las necesidades según el rol que juega uno en la comunidad?
+ ¿Son necesidades reales de la comunidad las que se mencionaron, o son peticiones personales?
+ ¿Qué factores contribuyeron a la jerarquización que hizo el grupo de las necesidades de la comunidad?
+ ¿Qué importancia tiene el dinero y otros recursos como satisfactor de las necesidades comunitarias?

los demagogos IMDEC

I. OBJETIVO:

- Encontrar los elementos para hacer un juicio sobre los discursos y promesas de los políticos en el momento actual.
- Tener claro cuál es el tipo de sociedad que se pretende construir.
- Cuáles son las promesas que se hacen, que son factibles para cumplirse, cuáles no, y cómo se pueden llevar a cabo.
- Darse cuenta qué tanto conocemos el manejo ideológico de nuestros políticos.

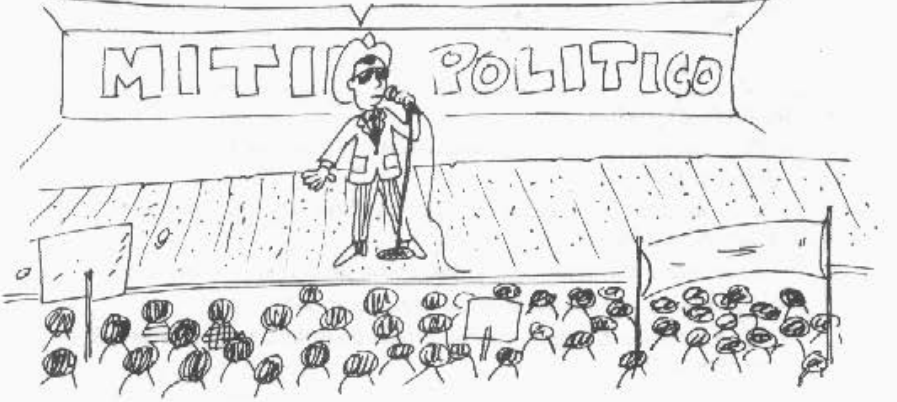
II. DESARROLLO:

Con anticipación, el coordinador escogerá a dos o tres "demagogos", los cuáles deberán preparar su "discurso" ante la asamblea.

Basándose en las promesas actuales de los políticos sobre los diversos temas, el "demagogo" dirá su discurso a la asamblea.

ALGUNOS TEMAS QUE SE PUEDEN SUGERIR:

- PAGO DE LA DEUDA EXTERNA: Con sacrificios, pero nuestro país cumplirá con sus obligaciones.
- SOBERANIA NACIONAL: Nuestro país no aceptará presiones de otros países. Siempre ha sido libre y soberano.
- IGUALDAD: En nuestro país hay igualdad de oportunidades para todos.
- LIBERTAD: En este país, cada individuo o grupo goza de plena libertad ideológica, política, etc. de manifestarse públicamente; hay libertad de prensa, etc.
- INFLACION: Se pondrá freno a la inflación.
- ALTO A LA CORRUPCION: Habrá renovación moral.
- FRENO A LA DROGA: Se combatirá la producción y el tráfico de droga.



El "demagogo" tendrá 10 minutos para la exposición de su discurso. Mientras habla, nadie lo podrá interrumpir.

...Una vez que terminan los oradores, la asamblea dirá sus puntos de vista respecto a sus promesas. Los temas a tratar pueden ser escogidos previamente (si el objetivo es analizar un punto específico), o puede ser espontáneo.

III. REFLEXION:

- ¿Qué tan verídicos son los discursos y promesas que el "demagogo" presentó?
- ¿Hay algunas promesas que son posibles de implementarse? ¿Cómo se podrían llevar a cabo?
- ¿Qué tanto conocemos los discursos de nuestros políticos?
- ¿Porqué es necesario que los conozcamos?
- ¿Qué diferencia hay en los discursos de políticos de diferentes tendencias?.

LA FIESTA

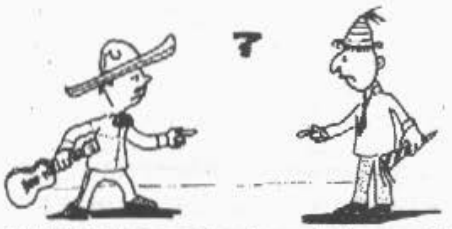
I.- OBJETIVO:

- Reconocer a partir de una vivencia cultural, los diversos valores tanto populares, como de la clase dominante, que existen en la cultura del pueblo.
- Introducirse a la conceptualización de: Cultura del Pueblo y Cultura Popular.

II.- MATERIAL:

Todos los elementos necesarios para la celebración de una fiesta, tanto elementos típicos de la celebración como aquéllos que no lo son y que sin embargo están comunmente presentes en la fiesta.

Por ejemplo si se hace la celebración de cumpleaños se necesitarán:



CANTOS: Las mañanitas y el "happy birthday"

Comida: tacos, pozole, etc.. y hot dogs, hamburguesas, etc..

Bailes y Música Popular: (regional o nacional) y extranjera de moda.

Bebidas: tequila, mezcal, etc.. y ron, brandy, etc...

III.- DESARROLLO: Siguiendo con nuestro ejemplo de cumpleaños, el coordinador, con alguna anticipación anunciará a los participantes que tal día se va a celebrar el cumpleaños de uno de los del grupo, con el que previamente se ha puesto de acuerdo.

Pstt

En este momento el grupo no debe conocer la intención de fondo que la actividad tiene.

Llegado el día se celebra la fiesta. La coordinación deberá motivar, sin imponer, que se festeje como es la costumbre de los participantes, provocando que se den el máximo de expresiones culturales: canto, música, chistes, juegos, etc... Todo esto deberá darse en un ambiente muy natural para que la técnica funcione.

Previo al desarrollo de la técnica es conveniente nombrar a uno o dos observadores que discretamente vayan registrando lo más sobresaliente.

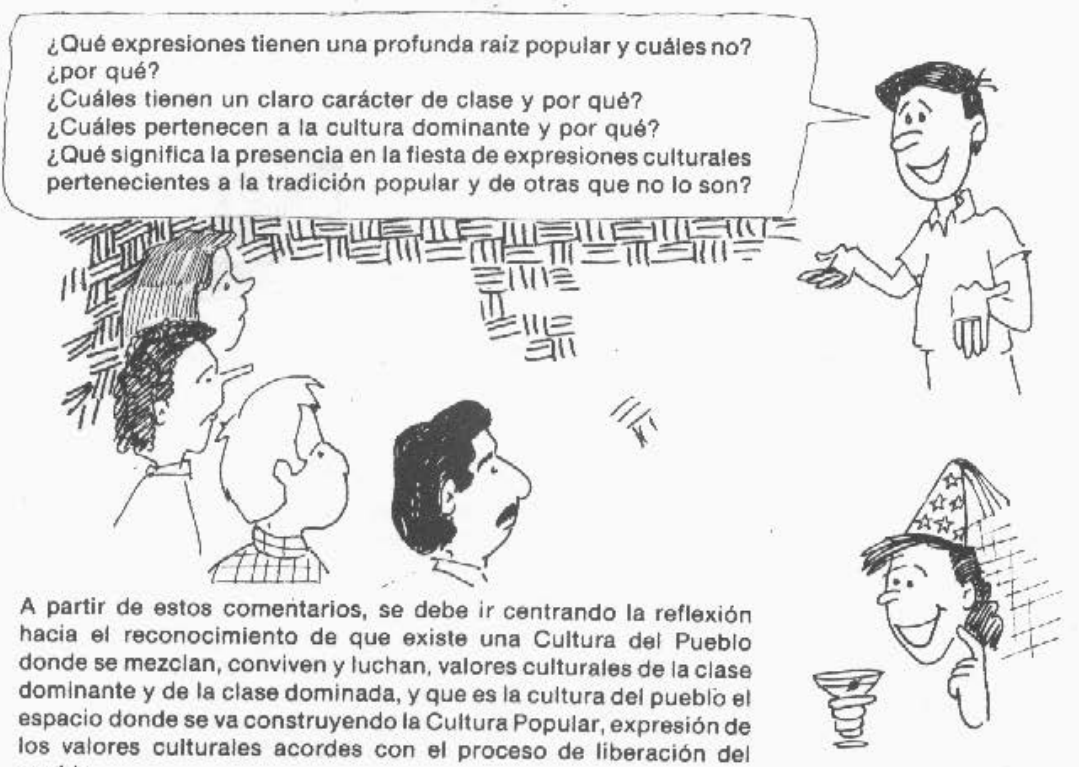
Durante la fiesta estarán a disposición del grupo, la comida y la música, para que libremente elijan lo que quieran comer, beber, escuchar y bailar.

IV.- REFLEXION: A partir de ir comentando como se desarrolló la fiesta se pueden ir reconociendo las expresiones culturales que se dieron: ¿Qué música se escuchó y se bailó más?, ¿qué cantos se hicieron?, ¿qué bebida y comida se consumió más?, ¿qué juegos hubo, que chistes se contaron?, etc...

Estas expresiones deben irse anotando en un papelógrafo completándolas con las que hayan registrado los observadores.

Para profundizar el contenido de estas expresiones, pueden irse haciendo las siguientes preguntas a los participantes:

¿Qué expresiones tienen una profunda raíz popular y cuáles no? ¿por qué?
¿Cuáles tienen un claro carácter de clase y por qué?
¿Cuáles pertenecen a la cultura dominante y por qué?
¿Qué significa la presencia en la fiesta de expresiones culturales pertenecientes a la tradición popular y de otras que no lo son?



A partir de estos comentarios, se debe ir centrando la reflexión hacia el reconocimiento de que existe una Cultura del Pueblo donde se mezclan, conviven y luchan, valores culturales de la clase dominante y de la clase dominada, y que es la cultura del pueblo el espacio donde se va construyendo la Cultura Popular, expresión de los valores culturales acordes con el proceso de liberación del pueblo.

V.- RECOMENDACIONES:

× Es importante determinar muy bien cuál será la vivencia cultural más adecuada a las necesidades y características del grupo, de tal manera que se facilite el logro de los objetivos.
Por ejemplo: contrastar la fiesta de día de muertos con el halloween.

× Es conveniente que junto con esta técnica, como en un segundo momento, se lea el folleto "La Sal de los Zombis" de Raúl Leis, para profundizar la conceptualización obtenida sobre la cultura del pueblo, la dominante y la popular.

el salvavidas

II.- DESARROLLO:

1.- Del grupo de participantes se pide la colaboración de tres, cuatro o cinco de ellos, para que asuman uno de los personajes de la dinámica, que enseguida se explicará a todo el grupo.

a) En un bote viajan diferentes personajes (por ejem: un médico, un obrero, un sacerdote, un maestro...). Están en alta mar y el bote está haciendo agua; se hundirá en pocos minutos; sólo hay un salvavidas estrictamente individual, por lo tanto tienen que decidir quién se salvará.

b) Cada personaje expresa sus argumentos más convenientes para defender su importancia en la sociedad y la necesidad de ser él quién se salve.

c) Al final el resto del grupo discute los argumentos de cada personaje respecto a su importancia en la sociedad.

d) El coordinador hace una síntesis de lo discutido y, según sea el caso, puede provocar otra u otras vueltas de la dinámica con nuevos personajes en donde no aparezcan ya sólo los roles, sino los sectores y las clases sociales: empresario, sindicalista, terrateniente, jornalero agrícola; mezclar hombres y mujeres si se quiere reflexionar sobre el papel de la mujer, etc.

III.- RECOMENDACIONES:

- Será muy útil, para la preparación de ésta dinámica, consultar la de "Juego de roles", que aparece en el apartado "Análisis General", ficha B-2

El Salvavidas puede servir más como una dinámica de diagnóstico del nivel ideológico de un grupo, pudiendo combinarse con otras de carácter más analítico.

LA NOTICIA

IMDEC

I.- OBJETIVOS:

Es un ejercicio para desarrollar la capacidad analítica de los medios masivos de comunicación, que permita desmontar el trasfondo ideológico de sus mensajes, a través del análisis e interpretación de una noticia de una manera objetiva.

II.- MATERIAL:

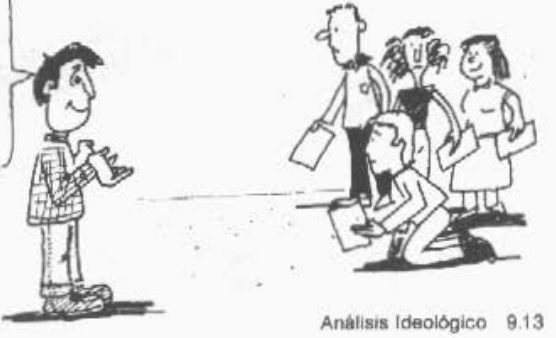
Una misma noticia escrita que sea de interés para el grupo con el que se trabaja, publicada por un diario que sea conservador o reaccionario y que también haya sido publicada por un periódico de orientación progresista.

- Tantos juegos de fotocopias de esa noticia como grupos con los que se vaya a trabajar.
- Revistas para recortar, tijeras, pegamento y marcadores.

III.- DESARROLLO:

La asamblea se dividirá en 2 ó 4 grupos, la mitad de los grupos que se formen, analizarán la noticia publicada por el periódico reaccionario, y la otra mitad analizará la noticia publicada por el periódico progresista.

El análisis consiste en descubrir la orientación política del periódico que les tocó a partir de los elementos de la noticia, es decir, reconocer los argumentos que maneja, la visión de la realidad que tiene, a quien favorece, que explicación le dá a los problemas sociales, etc.



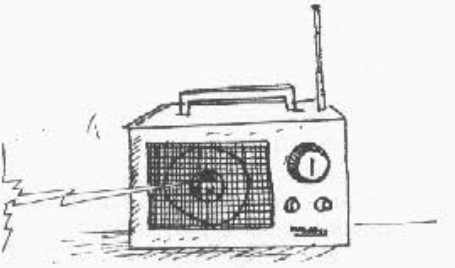
Los elementos de la discusión deberán anotarse en un papelógrafo, para después discutirlo en plenario, habiendo reconocido los elementos de uno y otro, deberán reinterpretar la noticia desde lo que el grupo consideraría una visión popular.

IV.- DISCUSION:

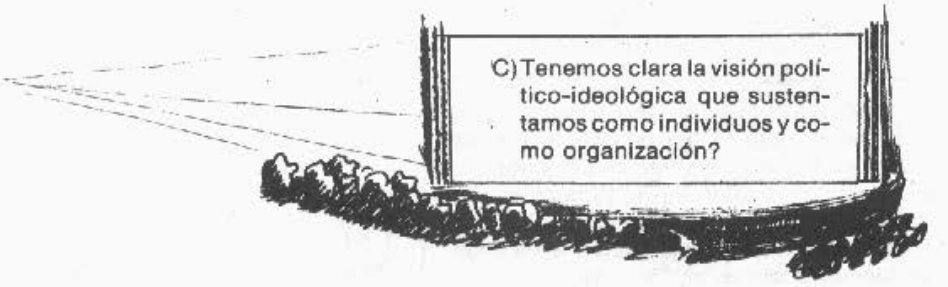
La reflexión colectiva se puede orientar con las siguientes preguntas:

A) ¿Cómo individuos y como organización sabemos "leer" la información que contienen los diarios (la televisión, el cine, el radio, etc.) es decir, descubrimos su tendencia política o su carácter ideológico o simplemente creemos en todo lo que dicen?

B) ¿Identificamos a las organizaciones antipopulares que a través de los MMC* difunden sus mensajes?



¿Reconocemos a las organizaciones populares y su discurso?
¿Conocemos el discurso que manejan?
¿Qué importancia tiene esto?



C) Tenemos clara la visión político-ideológica que sustentamos como individuos y como organización?

D) ¿Cómo informamos o nos comunicamos con la mayoría de la gente del lugar donde vivimos y con el resto de nuestra organización?.

* Medios Masivos de "Comunicación".

V.- RECOMENDACIONES:

A) Es importante que se analice bien con qué noticia se va a trabajar, es decir:

- Que sea de interés para el grupo
- Que exprese las tendencias ideológicas.

B) Para el trabajo por grupos, se puede utilizar la siguiente guía, de niveles de lectura.

- A nivel perceptivo: lo que la noticia dice tal cual

- A nivel asociativo: relacionando entre sí las diferentes ideas de la misma noticia.

- A nivel connotativo: lo que la noticia da a entender, sin que aparezca de manera explícita.

- A nivel ideológico: con todo lo anterior, se puede ir encontrando la posición de clase, que está detrás de lo publicado.

VI.- VARIANTES:

LA HISTORIA DE JUANA Y JUAN

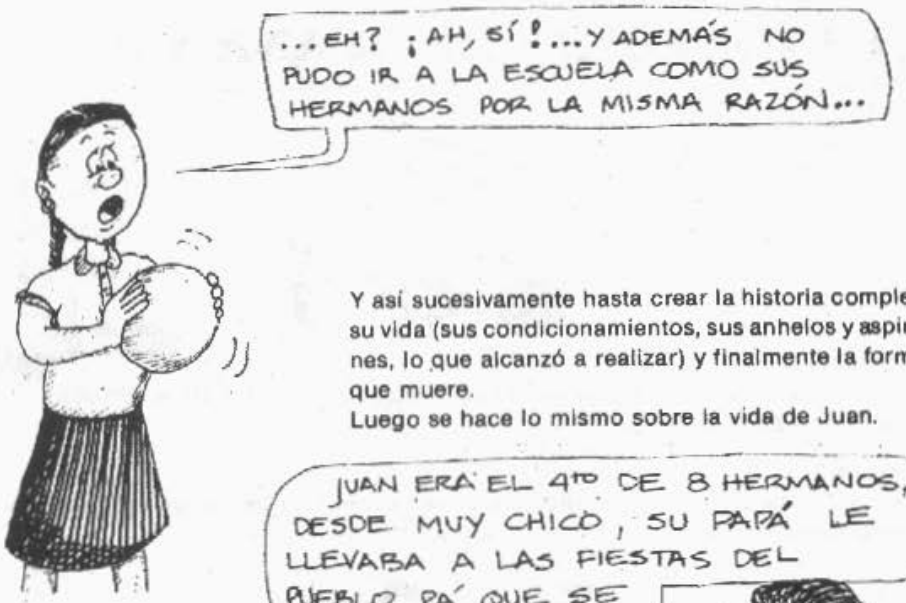
IMDEC

OBJETIVO:
Hacer un análisis comparativo de rol de la mujer y el hombre en la sociedad.
MATERIALES: Una pelota.

DESARROLLO:
Los participantes forman un círculo y se van pasando la pelota, en forma rápida y en direcciones arbitrarias.

Cada vez que alguien toma la pelota, debe decir algo relacionado con la vida de un personaje imaginario, de tal manera que colectivamente se va construyendo una especie de biografía:

(La dinámica completa consiste en crear dos historias, primero la de la mujer llamada Juana y luego la de un hombre llamado Juan.)



Y así sucesivamente hasta crear la historia completa de su vida (sus condicionamientos, sus anhelos y aspiraciones, lo que alcanzó a realizar) y finalmente la forma en que muere.
Luego se hace lo mismo sobre la vida de Juan.

REFLEXION:
Después de crear las dos historias, en grupo se comparan los elementos de cada una de las historias referidas a los valores del HOMBRE-MUJER.
En dicho análisis, generalmente se llega a evidenciar la opresión de que es víctima la mujer.
Así mismo como se van imponiendo desde pequeños los roles sexuales.

Es conveniente que simultáneo a la narración colectiva en un papelógrafo se vayan registrando los elementos importantes que permitan el análisis posterior.

5) DINAMICAS DE ORGANIZACION Y PLANIFICACION

- El Camino Lógico 5.54
- Los Cubos 5.60
- La Comunidad Ideal 5.66
- El Laberinto de las Decisiones 5.73

6) DINAMICAS DE ANALISIS DE LA ESTRUCTURA SOCIAL

- Hartos y Sedientos 6.1
- El Arbol Social 6.7

7) DINAMICAS DE ANALISIS ECONOMICO

- Las Islas 7.1
- El Juego de los Constructores 7.11
- El Juego del Capitalismo 7.19
- El Poder de las Estrellas 7.27

8) DINAMICAS DE ANALISIS POLITICO

- El Traslado Religioso 8.1
- Los Pueblos 8.7
- Las Flechas 8.11
- Boxeo con Periódicos 8.17
- La Guerra Naval 8.21
- Más Allá de Mi Pueblo 8.25
- El Objetivo 8.29
- Gatos Contra Tigrillos 8.35
- Las Frases 8.39
- Ciegos y Amarrados 8.41
- El Gato Amarrado 8.49
- El Dominó Analítico 8.53

9) DINAMICAS DE ANALISIS IDEOLOGICO

- La Pesca de los Clichés 9.1
- Las Llaves Mágicas 9.3
- Los Demagogos 9.5
- La Fiesta 9.7
- El Salvavidas 9.11
- La Noticia 9.13
- La Historia de Juan y Juana 9.17

En el Tomo I encontrará Técnicas de Animación y Presentación, Abstracción, Comunicación, Organización y Planificación